MEGAOCIO

Año III
N.º 25
Abril 1991
P.V.P.:
400 ptas.

AMSTRAD CPC · AMIGA · ATARI ST · PC · SPECTRUM · CONSOLAS

Canarias, Ceuta y Melilla [illegible] incluido transporte.

POWERMONGER

Diseño Gráfico

Deluxe Paint II Enhanced

Trucos, Pokes, y Cargadores

ESPECIAL LA GUIA DEL JUGADOR

Time Warp
Elvira (Solución y Mapa)
Speedball 2



CRIME DOES NOT PAY

OFICIALMENTE APROBADO POR LA MAFIA

Esta ciudad no es lo bastante grande para los dos. La única solución es conseguir el control total convirtiéndose en alcalde.
¿Quién dice que el crimen no compensa?

AMIGA
ATARI ST
PC/PS

Con tus socios chinos o italianos en el crimen desafías los sistemas de justicia y orden utilizando la corrupción y el chantaje para controlar el dinero y el poder.

ESTA CIUDAD NO ES LO BASTANTE GRANDE PARA LOS DOS

Este juego de aventura/arcade es estratégicamente inmoral.
Carga tu 45 automática y prepárate para unas escenas repletas de acción en las que te enfrentas cara a cara con matones y asesinos del clan enemigo. Pero además debes vigilar a los polis, ellos no necesa-

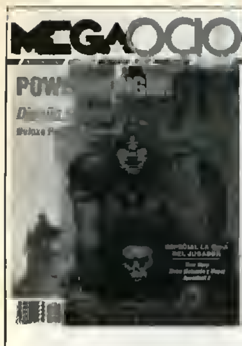


riamente están de tu parte. Influye en los dirigentes de la ciudad mediante el soborno y la corrupción. Atraca bancos, roba documentos de alto secreto y recopila información importante de más de 200 sitios. La única ley que te sirve es "el fin justifica los medios".

¿Quién dice que el crimen no paga?



PARA MAS INFORMACION: PROEIN, S.A. MARQUES DE MONTEAGUDO, 22. 28028 MADRID TELS.: 361 04 32/05 29



MEGAOCIO

SUMARIO

Año III Num. 25

Editorial

Premios a los mejores juegos

Durante los días 14, 15 y 16 del presente mes, comienza en Londres la European Computer Trade Show, la feria en la que se dan cita las empresas más importantes del mundo de la industria de la informática para el ocio y pequeñas empresas.

Como el pasado año, el domingo día 14, esta vez en el London's Hippodrome, tendrá lugar la espectacular ceremonia de entrega de premios a los mejores programas. Los videojuegos más representativos y originales, obtendrán el premio a su esfuerzo durante todo el año.

MEGAOCIO estará presente, junto a gran parte de las revistas Europeas que asisten al acto de entrega de premios, preparada para recoger los acontecimientos más importantes del momento.

El próximo mes se presenta lleno de sorpresas y noticias. ¿Cuáles son los programas ganadores en cada categoría?, ¿Qué juegos se presentan? Sin duda alguna estas preguntas tendrán respuesta el próximo mes.

Director: Luis Jorge García. **Redacción:** Federico Rubio, Manuel Ballestero y David Burgos. **Colaboradores:** Ricardo Palomares, Enrique Sánchez, César Valencia, Javier Martín. **Diseño y Autoedición:** Juan M. Cabrero, Eugenio Berna. **Fotografía:** Blas Martí. **Jefe de Producción:** Beatriz Rodríguez. **Secretarias de Redacción:** Araceli San Pedro y Olga Pérez. **Publicidad:** Mercedes Alvarez. **Fotomecánica:** Grof, S.L. **Impresión:** Izquierdo S.A. Depósito Legal: M-9.425-1989. Es una publicación de B.M.F. Grupo de Comunicación, S.A Dirección, Publicidad y Administración: C/ García de Paredes 76 Duplicado 1ºIzda. 28010 Madrid. Teléfonos: (91) 319 39 81 y 319 80 37 *El Editor no se hace responsable necesariamente de las opiniones vertidas por los colaboradores.*





MEGAOCIO SE ENFRENTA A PROEIN S.A.



El sábado 9 de Marzo, a las cuatro de la tarde, tuvo lugar en las instalaciones del Polideportivo de Chamartín un partido amistoso de Fútbol Sala entre el equipo de MEGAOCIO y PROEIN S.A.

El partido, que en un principio se desarrolló sin demasiadas incursiones por parte de ninguno de los dos equipos, terminó en un 4 - 2 a favor del equipo formado por MEGAOCIO.

Finalmente, como buenos deportistas, el partido terminó en la cafetería con la promesa de una revancha.

DRO SOFT CAMBIA DE SEDE

La empresa distribuidora de videojuegos, Dro Soft, ha cambiado sus oficinas a:
C/ Moratín, 52, 4D - Madrid 28014.
Teléfono: 429 38 35.
Fax: 429 11 61.



DRO FICHA A PSYGNOSIS

DROSOFT a firmado un acuerdo de distribución en exclusiva para toda España con la afamada empresa PSYGNOSIS, creadora, entre otros, de: Shadow of the Beast (1 y 2), Menace, Barbarian, Blood Money y Ball.

PSYGNOSIS cuenta con un equipo de más de 40 especialistas, incluidos 17 equipos de desarrollo diferentes formados por técnicos informáticos, grafistas, músicos e incluso escritores.

Los primeros productos que llegarán a España según el acuerdo entre Psygnosis y Dro Soft son: Carthage, Killing Game Show, Obitus, Armour of Geddon, Awesome y Lemmings.



AGONY

Así se llama el último lanzamiento de la afamada Psygnosis, un juego que nos sorprenderá por la calidad de sus gráficos (diseñados en el Deluxe Paint III, como la mayoría de los videojuegos para Amiga), animaciones, efectos de sonido y música.

El juego se compone de seis niveles distintos con una rutina de triple scroll. Cada mundo tiene un tamaño de 32 pantallas y pueden simultanearse hasta 30 sprites (con ocho colores y un tamaño de 32x32 pixels) al mismo tiempo. Una maravilla.

UBI SOFT EN ESPAÑA



Con motivo de los nuevos lanzamientos de UBI SOFT en España, tuvimos la grata visita en nuestras oficinas de miembros de esta compañía. Durante la presentación de los juegos, miembros de la redacción de MEGAOCIO mantuvieron una pequeña entrevista con miembros de UBI SOFT:

MEGAOCIO: *¿Estaís interesados en el mercado de las consolas?*

UBI: De momento no estamos interesados en consolas, aunque algunos de nuestros juegos se están convirtiendo para la consola de Amstrad, la GX 4000.

M: *¿Cómo véis el panorama de los CD-ROM?*

U: Vamos a preparar el Pro Tennis Tour, aunque todavía no hay muchas unidades de CD-ROM en los hogares. El lanzamiento viene motivado por el interés de UBI SOFT en desarrollar nuevas tecnologías y no quedar obsoleto.

M: *Ha bajado mucho la producción de videojuegos para los ordenadores de 8 bit. ¿Cómo va el mercado en Francia?*

U: En Francia el Commodore Amiga ha experimentado una gran crecida, aunque Atari ha bajado en ventas. Predomina el software para ordenadores de dieciseis bit.



HUNTER, LO ULTIMO EN VECTORIALES

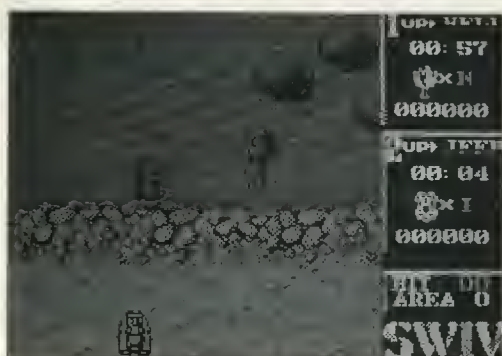
Este es el nombre con el que los señores de Activision han bautizado su último lanzamiento: Hunter. Un videojuego realizado con gráficos vectoriales sólidos que destaca por su velocidad, calidad y adicción.

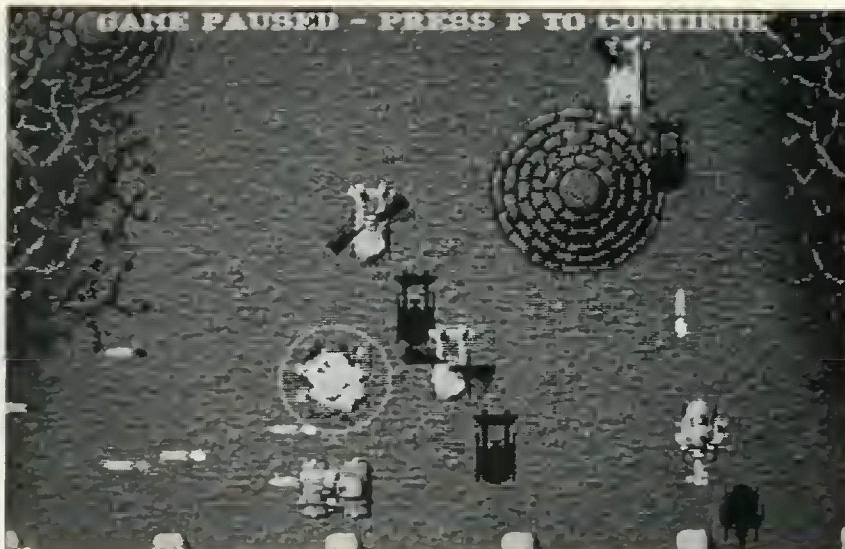
A diferencia de otros juegos de este mismo tipo, en Hunter, tomamos un control mucho más directo del personaje que controlamos. Podemos recoger un gran número de armas, entrar en casas a husmear, disparar a los enemigos o incluso, cambiar nuestro habitual medio de transporte ("a pata") por una bicicleta, un camión, un jeep e incluso un helicóptero. Destacan en especial los movimientos de los gráficos así como la actualización del paisaje, muy rápida. La aparición de algunos animales en el escenario del juego avivan todavía más el realismo del juego, como los tiburones en el mar o los conejos que salen cuando avanzamos a través del campo, dan ganas de perseguirlos para ver si atrapamos alguno. En próximos números os informaremos más detenidamente de este gran juego, de momento, sólo podemos deciros que estará disponible en Amiga y Atari ST. Paciencia.

EXPOSITORES DE LA EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW

En la exposición "The European Computer Trade Show", que tendrá lugar en Londres del 14 al 16 de Abril, estarán presentes más de 100 expositores, entre los que se encuentran:

- ABC Systems
- Accolade
- Acorn
- Active Sales & Marketing
- Ad Lib (Canadá)
- Advanced Gravis Europe (Bélgica)
- Anco Software
- Arc (Atari Software)
- AR Enterprises
- Ariolasoft (Alemania)
- Audiogenics Software
- Beeshu (USA)
- Bethesda (USA)
- CDS Software
- Centresoft
- Cheetah
- Cocktell Vision (Francia)
- Computer Bookshops
- Core Design
- CP Software
- CTW
- Database Software
- Dator (Suecia)
- Delta Leisure
- Digita
- Digital Image Systems (Austria)
- Digital Integration Ltd
- Digital Magic Systems
- Domark
- Dynamics Marketing
- Electronic Arts
- Elite System Ltd
- EMAP
- Enigma Variations
- Entertainment Express
- European Electronic Zoo
- Future Publishing
- Genisoft
- Gruppo Editorial Jackson (Italia)
- Hewsons
- Hi-Tec Software
- Hudson Soft (Japón)
- ID Ltd
- Infogrames
- Impact
- Impressions
- Interactive Publishing
- Jong Riche (Francia)
- Konix
- Krisalis Software
- Leader Distribuzione srl (Italia)
- Leisuresoft
- Lightwave Leisure
- Logotron
- Loriciels (Francia)
- Lucasfilm (USA)
- Mandarin Software
- MCD Software
- Media Ware
- Megaocio (España)
- Merit Software (USA)
- Microprose Software
- MicroValue
- Millennium
- Mindscape
- Mirrorsoft
- Multi Media Distribution
- Naksha
- Nintendo
- Novagen
- Ocean Software
- Optima (USA)
- Palace Software
- Praybourne Ltd
- Precision Software
- Prism Leisure
- Profisoft GmbH (Alemania)
- Psygnosis
- Rainbow Arts GmbH (Alemania)
- Roland
- Rushware GmbH (Alemania)
- SDL
- Sega
- Sierra On-Line (USA)
- Software Business
- Software Success Marketing
- Sonmax Ltd
- SPA Europe (Francia)
- Spectravideo
- Starbyte Software (Alemania)
- Suncom (USA)
- The Sales Curve
- The Software Business
- Tilt (Francia)
- Ubisoft (Francia)
- USD Ltd
- Virgin Mastertronics
- Zeppelin Games
- Zydec





SWIV

Creado por The Sales Curve bajo el sello Storm, nos llega desde Inglaterra la continuación del famoso y trepidante Silkworm: SWIV.

Al igual que sucedía en la primera parte, manejamos un jeep o un helicóptero (o ambos a la vez si participan dos jugadores), pero esta vez con vista aérea, luchando contra innumerables hordas de enemigos. Parece ser que el punto fuerte del programa es la velocidad del scroll y del manejo de sprites, aspecto estudiado y elaborado concienzudamente por el equipo de programación Random Access. En sus versiones de 16 bits, SWIV cuenta con la ventaja de no sufrir interrupciones para cargar desde disco, debido a que consta de un único y gigantesco nivel que va cargándose durante la partida.

El juego está distribuido por Dro Soft y saldrá en las versiones ST, Amiga, Spectrum, Amstrad, C64 y MSX.

CALI, MASCOTA ESPAÑOLA DE LA CALIDAD

La multinacional americana ATARI, en colaboración con la Asociación Española para la Calidad, hizo entrega el pasado día 29 de enero de los premios ganadores del concurso realizado para poner nombre a la mascota de la Calidad.



El jurado eligió, entre las propuestas de los 2.500 niños que participaron en el concurso, el nombre de "CALI", denominación en la que coincidieron tres estudiantes de E.G.B.: Gonzalo Conde Egido, del Colegio Nacional Isaac Albéniz de Madrid, Alicia Castaño Cubells y José Manuel Balada Zaragoza, éstos dos últimos del Colegio Público Luis de Santangel de Valencia.

Los premios, consistentes en un sistema de videojuegos LYNX de ATARI con dos tarjetas de juegos para cada premiado, fueron entregados por Antonio Escudero Bernabeu, presidente de la Asociación Española para la Calidad -AECC-, a Gonzalo Conde y Alicia Castaño, José Manuel Balada, que no pudo asistir, recibirá el mismo regalo.

En el mismo acto, José Victor Muñoz, ganador del sorteo realizado entre los estudiantes que participaron en la colocación de carteles y pegatinas del Día Mundial de la Calidad 1990, recibió un ATARI 520 ST SERIE ORO de manos del vicepresidente de la AECC, José Luis Cela Trulock.

DISCO REVISTA
CPC USER

Si tu intención es sacar provecho a tu ordenador, disponer de un gran número de programas educativos, de aplicación o de propósito general: ¡Date prisa!, la mejor colección de software para CPC te está esperando en CPC USER. Indispensable para el usuario de CPC.

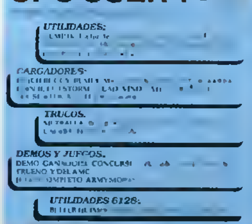
CPC USER 1
(Ref.590. 2.500 Pesetas)

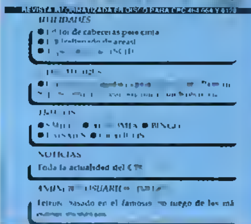
UTILIDADES
- Diseñador de Sprities (sólo para CPC 6128)
- Dump (vuelca las mejores pantallas a impresora)
- Buffer (Buffer de impresora para CPC 6128)
- Sopa de letras (haz tus propios crucigramas)
- Máquina (aprende a escribir a máquina)
- Datamake (para pasar código máquina a líneas DATA)

CARGADORES:
- Acaba todos tus juegos, en cinta o en disco

TRUCOS:
- Metralla, Bola, Melodía, Cripta, Cohetes, Escalera, Elipse, Titula.

JUEGOS:
- Demos del Capitán Trueno y del AMC. Juego completo con dos fases: Army Moves, número 1 en Inglaterra.





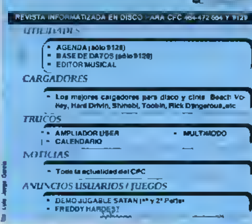
CPC USER 2
(Ref.591. 2.500 Pesetas)

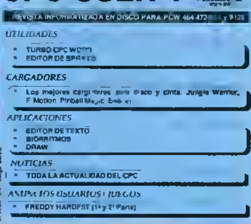
UTILIDADES:
- Editor de cabeceras para cinta
- Fill (relleno de areas)
- Type (editor de ASCII)
- Fractales

CARGADORES:
- Los mejores cargadores para disco y cinta: Batman, Superscramble, Cabal, Misión Thunderbolt, etc.

TRUCOS:
- Smiley, Alquimia, Bingo, Paisajes, Gráficos

JUEGOS:
- Tetrón, lo mejor después de Tetris.





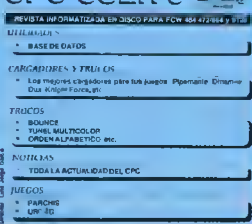
CPC USER 3
(Ref.595. 2.500 Pesetas)

UTILIDADES:
- Agenda Personal (Sólo CPC 6128)
- Base de Datos (Sólo CPC 6128)
- Editor Musical

CARGADORES:
- Los mejores cargadores para disco y cinta: Beach Volley, Hard Drivin, Shinobl, Toobin, Rick Dangerous, etc.

TRUCOS:
- Ampliador User, Calendario, Multimodo.

JUEGOS:
- Demo jugable de Satán (Fases 1 y 2)
- Juego completo Freddy Hardest (1 parte). Uno de los mayores éxitos de Dinamic.



CPC USER 4
(Ref.593. 2.500 Pesetas)

UTILIDADES:
- Turbo CPC Word V1.0 (procesador de textos)
- Editor de Sprites (sólo 6128)

CARGADORES:
- Los mejores cargadores para tus juegos: Pinball Magic, Jungle Warriors, E-Motion, etc...

TRUCOS:
- Biorritmos, Editor de textos, Draw.

NOTICIAS:
- Toda la actualidad del CPC

FREDDY HARDEST 1 Y 2:
- Uno de los mayores éxitos de Dinamic, ahora de regalo con el número 4 de CPC User.

CPC USER 5
(Ref.594. 2.500 Pesetas)

UTILIDADES:
- Base de datos

CARGADORES Y TRUCOS:
- Los mejores cargadores y trucos para tus juegos: Pipemanía, Dinamite Dux, Knight Force, etc.

TRUCOS:
- Bounce, Tunel Multicolor, Orden alfabético, etc.

NOTICIAS:
- Toda la actualidad del CPC

JUEGOS:
- Parchís
- Urgg

CUPON DE PEDIDO

Nombre ....

Apellidos ....

Dirección ....

Localidad .... C.P. ....

Provincia ....

Forma de pago:

☐ Contrareembolso

☐ Talón a nombre de BMF Grupo de Comunicación S.A.

Deseo recibir los números .... del CPC USER.

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a: C/ García de Paredes, 76 Dpdo. 1ºIzda. 28010 Madrid

ENTREVISTA MICROPROSE



El pasado miércoles día 13 de marzo, en las oficinas madrileñas de ERBE, tuvo lugar la presentación de los nuevos lanzamientos de MICROPROSE, la afamada compañía de software estadounidense. Allí tuvimos ocasión de charlar con Debbie Sillitoe, enviada especial de MICROPROSE. Algunos de los juegos que Debbie trajo de Inglaterra y cuyo lanzamiento está previsto para después del verano son realmente impresionantes. He aquí la nueva artillería pesada de Microprose:

F-15 STRIKE EAGLE 2

Segunda parte del fantástico simulador de vuelo que en 1985 vendió más de medio millón de copias, el juego nos pone a los mandos de un caza F-15 surcando los cielos de Libia, el Golfo Pérsico, Vietnam y Oriente Medio. Hay 11 vistas distintas desde la cabina y desde el exterior del avión. Debbie Sillitoe nos aseguró que su trepidante acción lo convierte casi más en un arcade que en un simulador. Por ahora sólo está disponible para PC, pero las versiones ST y Amiga no tardarán mucho en salir. En España estará disponible en septiembre.

M1 TANK PLATOON

Una soberbia simulación de batalla terrestre a bordo del tanque M1 de la US Army, que en la realidad estuvo desplazado en el Golfo. Lideramos un grupo de combate formado por cuatro tanques, y en el interior del nuestro podemos asumir el papel de cualquiera de sus cuatro tripulantes. La simulación alcanza un altísimo grado de realidad, ya que existen terrenos diferentes, cambios climatológicos, día y noche, e incluso es posible pedir apoyo aéreo o terrestre. Realizado hace algún tiempo para PC, este fantástico programa de gráficos vectoriales sólidos estará pronto en Amiga, posiblemente en abril.

RAILROAD TYCOON

El original objetivo de este juego es convertirnos en magnates del negocio ferroviario. Ambientado a principios del siglo pasado, Railroad Tycoon refleja dos aspectos del mundo del ferrocarril: por un lado el económico (gastos y beneficios, cotizaciones en bolsa, apertura de nuevas líneas según las necesidades de la población, competencia con otras compañías, etc.) y por otro el aspecto "divertido" (construcción real de las redes ferroviarias, compra de vagones y locomotoras, selección y limpieza del trazado, visualización de los viajes, etc.). Ha sido realizado originalmente en PC, aunque saldrá también para ST y Amiga en octubre o noviembre.

GUNSHIP 2000

Simulador de helicoptero con gráficos vectoriales sólidos. Permite la elección de distintos escenarios (Golfo Persico y Europa Central), vistas múltiples y varios tipos de helicopteros. Continuación del famoso Gunship, el juego incorpora las mas avanzadas técnicas de diseño desarrolladas por Microprose. Por ahora solo se esta realizando en PC, aunque con el tiempo seguramente saldrá en Amiga. Podremos disfrutarlo en diciembre.

Tras la presentación de vídeos y demostraciones de estos juegos, Debbie Sillitoe contestó amablemente a las preguntas de MEGAOCIO.



MEGAOCIO: Hemos visto que dos de estos programas están ambientados en el Golfo Pérsico. ¿Habéis pensado hacer algo realmente basado en la Guerra del Golfo?.

Debbie Sillitoe: No. No nos interesa. Nosotros simplemente hacemos simulaciones sobre un determinado avión, submarino o helicóptero. Parece que en Estados Unidos se está haciendo algo sobre la Guerra, pero no lo tenemos confirmado.

M: Siempre realizáis primero las versiones de PC. ¿Es que en Estados Unidos hay más mercado para esos productos?.

D.S.: Sí, en Estados Unidos el PC es la máquina que más compra la gente. Están mucho más baratos que el Amiga o el Atari.

M: ¿Tiene MICROPROSE oficinas aquí en España?.

D.S.: Nuestras oficinas centrales en Europa están en Inglaterra. Aquí en España es ERBE la empresa que nos distribuye.

M: Por último, ¿tenéis pensado realizar alguno de estos programas para las consolas Nintendo o Sega?.

D.S.: Bueno, de hecho en los Estados Unidos ya hemos sacado una Coin-Op y F-15 Strike Eagle está disponible para Nintendo. El problema, como es lógico en este tipo de simuladores, consiste en adaptar su manejo al pad de la consola.

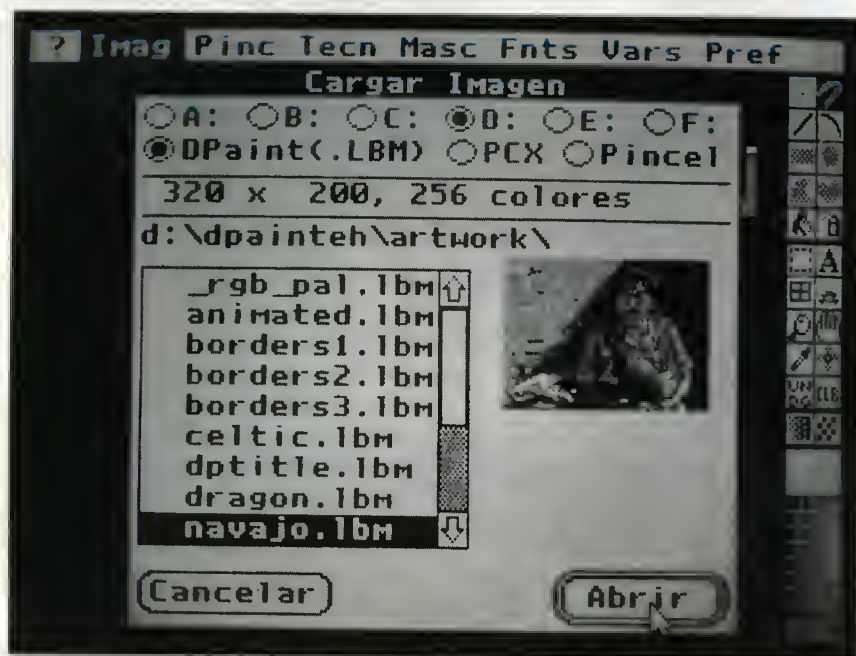
Os mantendremos informados de todos estos productos a medida que vayan apareciendo en el mercado.



DELUXE PAINT II ENHANCED

CHIP

Electronics Arts vuelve a sorprendernos con una nueva versión del popular programa de la Máscara de Tut, Deluxe Paint, en el cual se incorporan múltiples posibilidades que convierten este paquete gráfico en uno de los mejores de su especialidad.



El menú de carga incorpora nuevas opciones, como la carga de ficheros LBM y PCX o la previsualización de la pantalla que seleccionemos.

Lo primero que sorprende nada más arrancar el programa es la multitud de formatos gráficos que soporta, incluyendo la VGA ENHANCED que puede trabajar en resoluciones de 1024x768 pixels con 16 colores u 800x600 pixels con 256 colores.

Una vez seleccionado el formato de pantalla, pasamos a la menú principal, que en principio, no difiere mucho de la anterior. Así, podemos encontrar la línea de comandos en la parte superior de la pantalla, y a la derecha los iconos con las herramientas. Pulsando la tecla F9 aparece en la parte inferior una línea que nos indica el nombre del fichero, el color activo y la técnica que estamos utilizando para dibujar.

Otras diferencias con respecto a la versión anterior es la imposibilidad de abrir ficheros que no tengan extensión LBM o PCX (formato Paint Brush), y la visualización del contenido del fichero antes de ser cargado (detalle muy de agradecer).

Los nuevos ejemplos que incorpora el programa muestran algunas de las posibilidades de la nueva versión. "Celtic" presenta el rostro de una chica en una noche de estrellas, donde la rotación de colores que incorpora Deluxe Paint, permite crear un efecto de luminosidad sobre la cara de la persona y dar la sensación de que está sentada frente al fuego.

Otros ejemplos como "Dragon" permiten hacernos una idea de las posibilidades que se incluyen para la elaboración de dibujos a tamaño poster, máxima resolución (640x480 pixels en 256 colores). El resto de los ficheros son imágenes más o menos atractivas desarrolladas para cada una de las nuevas resoluciones.

Con respecto al antiguo Deluxe, las imágenes que no entran en la pantalla pueden ser desplazadas y visualizadas todo su contenido con una nueva opción que se ha incorporado en el menú de herramientas representada por una mano. Esto permite cargar en cualquier resolución los distintos ficheros que han sido creados con el programa.

Nuevas Técnicas

Dejando los ejemplos a un lado, pasamos a comprobar las nuevas opciones que se incluyen en esta versión. Entre éstas podemos destacar las que se encuentran en el menú de "Técnicas" como son Mancha, Sombreado, Ciclo, Suaviza y Multiciclo.

Empezando por la primera podemos decir que es igual que si estuviéramos manchando una acuarela con los dedos. Para conseguir este efecto debemos de seleccionar un pincel de un tamaño apropiado (el manual recomienda un cuarto del tamaño de la pantalla) y manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón, mover el pincel sobre la zona en la que se pinto antes.

El Sombreado depende del número de colores de la paleta y resulta más eficaz si trabajamos en resoluciones de 256 colores. Con esta opción podemos aclarar u oscurecer colores de una imagen que este en el rango de colores que este activo en ese momento. Su

funcionamiento es similar al de Mancha, es decir, sólo es necesario mover el pincel sobre la imagen para conseguir el efecto de sombreado.

La otra opción, Ciclo, ya estaba presente en la versión anterior pero se ha mejorado enormemente gracias a las nuevas opciones de gradientes. Cuando Ciclo se encuentra activado el pincel dibuja en todos los colores del gradiente elegido, como sombreado, su funcionamiento es más recomendable en modos de 16 o 256 colores.

Una posibilidad que incluye el menú de Técnicas y que va muy relacionada con Ciclo es Multiciclo, es el efecto que hace que cada color del pincel rote independientemente de los demás.

Y como última opción, Suaviza, reduce el contraste entre dos zonas contiguas (independientemente del color del primer plano o de rangos). Es útil para crear efectos de pulverizado suavizando límites que contrastan, o eliminando contornos dentados. Hay que considerar que esta opción tiene en cuenta los colores que contrastan bajo el pincel y añade sombras intermedias de la paleta para facilitar la transición entre sombras.

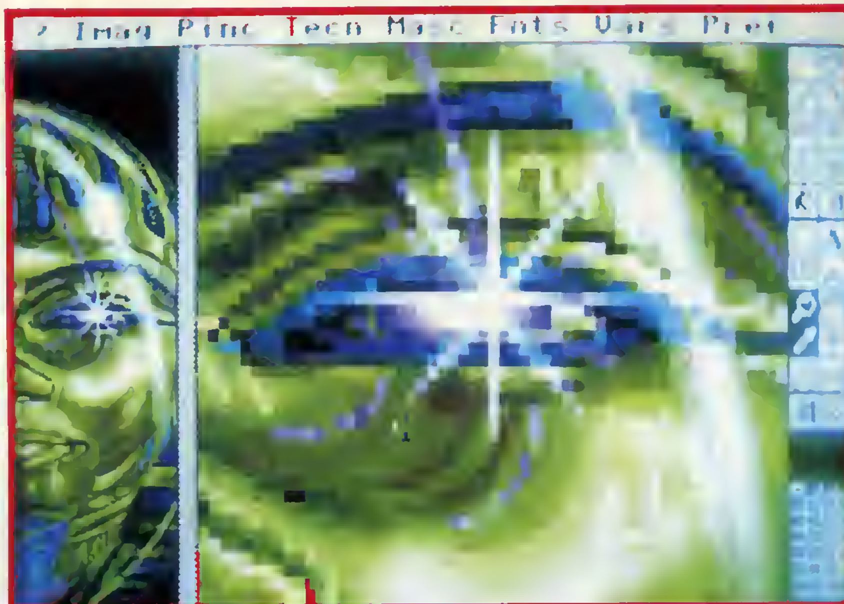
Su funcionamiento depende del número de colores de que disponga el modo de resolución en el que estemos trabajando (cuantos más colores, más sombras intermedias podrán añadirse a la imagen).

Fuentes de Letras

Dentro del menú de tipos de letras se incluye como novedad la posibilidad de utilizar letras Multicolor o Monocromáticas. Las primeras han sido añadidas por primera vez, incorporando dos tipos distintos Chisel y Wood. Estas son validas sólo en el modo de 256 colores, si se intentan cargar en 16 colores se producirá un mensaje de error indicando que no están disponibles para el modo activo.

Deluxe Paint Enhanced también soporta las fuentes Digi-Font que proporcionan letras Outline y un dimensionador de fuentes, que crea versiones en mapas de bits a partir de la fuente outline en varios tamaños. En esta versión de Deluxe se incluyen tres de estos tipos (Century, Cursiva y Symbol)

Para permitir una correcta instalación de este tipo de fuentes junto con el programa se suministra un fichero BAT que se encargar de realizar esta operación.



Existen nuevas opciones que potencian aún más el programa.

De igual forma, Deluxe soporta el formato de fuentes LaserJet de Hewlett-Packard. Estas fuentes monocromas son versiones en mapa de bits de fuentes láser, impresas a resolución de pantalla. No se imprimen a resolución láser.

Coloreado y Traslucido

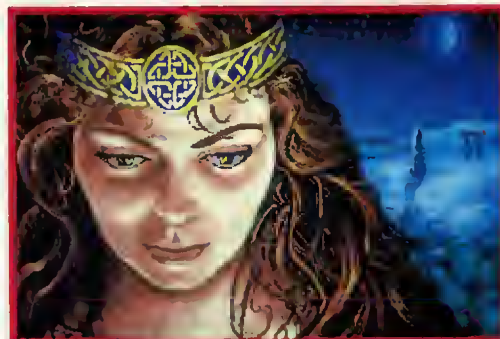
Estos son dos efectos que se han incorporado en esta versión, junto con el antidentado.

El coloreado permite aplicar color a una imagen existente en blanco y negro o en escalas de gris sin ocultar o manchar la imagen que pueda haber debajo. Esta opción conserva los valores de color relativos de la imagen, convirtiéndolo en el método ideal para añadir color a imágenes realizadas en escala de gris.

Traslucido tiene el efecto de dejar una transparencia o filtro coloreado sobre una porción de la imagen. La transparencia es teñida hacia el color del primer plano. El grado de tinte se determina mediante el nivel de porcentaje de Translúcido fijado en la ventana Tipo de Rellenado.

Del estilo del Suavizado que comentábamos anteriormente como nueva técnica de dibujo, el antidentado elimina los bordes dentados de las líneas que no son exactamente verticales u horizontales. También su eficacia depende del rango de colores de la paleta. Por ejemplo, para dibujar una línea negra oblicua sobre un fondo blanco, necesitará tener dos sombras de gris intermedias en la paleta.

Esta opción tiene un problema y es que no funciona perfectamente con las posibilidades que se incluyen en el menú de pincel como son: Mitad, Doble, Alargar, Curvar y Distorsionar. Produce unas modificaciones en el tamaño del pincel que no corresponden con el original. Por ejemplo, si decidimos hacer al doble el pincel, cuando lo imprimimos en pantalla, lo realiza



Los gráficos en 256 colores son realmente sorprendentes.



Crear figuras con volumen, sombras y luces es sumamente fácil desde el propio menú.



Además de un gran número de fuentes de letras convencionales, dispone de dos tipos a color.

a la mitad del tamaño. Esto puede ser debido que al tener que pintar la línea con varios colores (suelen ser un par además del activo), no realice con la suficiente precisión los cálculos.

Creador:

ELECTRONICS ARTS

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

- ***Poder ver el contenido de un fichero sin necesidad de cargarlo.***
- ***Trabajar con memoria expandida.***
- ***Permite cargar imágenes que no entren en toda la pantalla gracias a la posibilidad de desplazar la pantalla.***
- ***Admite múltiples resoluciones de trabajo, aprovechando la E-VGA.***

La incorporación del programa Gallery.

- ***Los efectos especiales que se han añadido como coloreados, contornos, antidentado, traslucido y los nuevos gradientes.***
- ***La posibilidad de coger un color del mismo dibujo.***

Lo peor:

- ***No permite tratar cada elemento del dibujo por separado.***
- ***A diferencia de la versión anterior es necesario abandonar el programa para cambiar la resolución.***
- ***La opción de antidentado no funciona correctamente con algunas de las posibilidades del pincel.***
- ***No admite otro fichero que no tenga extensión LBM o PCX, aún siendo de este formato.***

Contornos y rellenados

Ya que estamos hablando del menú Pincel, es importante destacar la opción de contorno que permite coger cualquier pincel y distorsionarlo hasta convertirlo en el contorno de una figura, creando el efecto de una imagen que rodea a un objeto tridimensional.

Hay que indicar que el menú de Pincel ha excepción de esta opción, no ha sufrido cambios significativos con respecto a la versión anterior. Tan sólo se han cambiado la forma de presentarlo.

Además de contorno, Deluxe Paint II Enhanced dispone de seis tipos de rellenado de gradiente, como por ejemplo recto y lineal. Con los rellenados lineales se puede especificar cualquier ángulo para la dirección del gradiente moviendo simplemente la línea direccional unida al objeto. También podemos hacer el rellenado en base al contorno del objeto, o sin tenerlo en cuenta.



La elaboración de escenarios como éste, no representa un gran problema a los recursos que ofrece Deluxe.

Podemos seleccionar cualquier zona de la imagen para rellenar, deteniéndose solamente cuando alcance el color del fondo. De esta forma podemos rellenar cualquier objeto que ya tenga un rellenado de gradiente.

Existe otra posibilidad denominada rellenado de trama que permite rellenar contornos con tramas que lleva incorporadas el propio programa o con otras que diseñemos nosotros mismos. Si no estamos en plan creativo, se encuentran treinta modelos estándar definidos y dos personalizados (multicolor o monocromo) Además pueden ser modificados para utilizarlos en aplicaciones de vídeo e impresión seleccionando Tramas de Vídeo o Tonos Medios.

Las tramas pueden utilizarse en los modos de resolución de 16 colores utilizando tramas en cuadro de cuatro pixels para crear el efecto de un mayor número de sombras. Si activamos cualquiera de los 16 colores aparecerá automáticamente un menú con 15 sombras adicionales. Estas se crean alterando el color primario con cada uno de los otros 15 colores de la paleta en una trama de cuadros. Esto crea el efecto de 256 sombras totales en modos de 16 colores.

Conclusión

No cabe duda que Deluxe Paint Enhanced es un serio competidor de otros programas de dibujo como puede ser Paint Brush IV Plus. A pesar de ciertas carencias, sobre todo a nivel de operaciones con un pincel activo si se esta trabajando con antidentado, Electronics Arts ha conseguido un producto de una excelente calidad y grandes prestaciones.

De todas formas, resulta un tanto extraño que no se puedan cargar pantallas con extensión distinta a LBM o PCX cuando en la versión anterior si se podía, o tener que abandonar el programa y volver a entrar para cambiar la resolución en el modo de trabajo.

Es también muy importante destacar las utilidades Camera, que permite capturar pantallas en todas las resoluciones de trabajo de Deluxe, así como Convert, versión del conversor de pantallas muy mejorada del Deluxe Paint II. Igualmente hay que alabar la inclusión del programa Gallery, desarrollado para la realización de demostraciones y exhibiciones con las pantallas creadas en Deluxe.

F.R.

INFORME

KING QUEST V

La búsqueda de Graham



Desde hace año y medio los amantes de los juegos de Sierra esperábamos ansiosamente la aparición en el mercado de la última entrega de la serie de aventuras King Quest, producidas por Sierra.

Pues bien, King Quest V ya está disponible, de momento sólo en PC. La enorme expectación creada en torno a esta videoaventura se corresponde plenamente con la excelente realización técnica conseguida.

Diseñada y producida por Roberta Williams, famosa por haber realizado el Colonel's Bequest y la archiconocida saga de Larry, esta aventura tiene aproximadamente 10 megas de información, con más de 100 escenas diferentes.

Los gráficos y el sonido

A primera vista, lo que más llama la atención, es la impresionante calidad gráfica que posee el juego, ya que se hace uso pleno del colorido que ofrece la tarjeta VGA en el modo de 256 colores y además, se hace un buen uso de las tarjetas de sonido disponibles para PC, (Sound Blaster, AdLib...), podemos disfrutar de bandas sonoras en estéreo y multitud de efectos especiales.

Gracias a estos detalles se ha conseguido una ambientación increíble, consiguiendo una identificación del jugador con la aventura pocas veces conseguida en otros programas de características similares.

Al poner en marcha el juego, aparece un pequeño menú que nos pregunta si es la primera vez que jugamos con King's Quest V y según la respuesta, tenemos la posibilidad de contemplar una introducción en la que se explican los antecedentes y objetivos de la aventura que vamos a iniciar.

Historia de Daventry

El argumento, como viene siendo habitual en esta saga, es continuación de las aventuras anteriores. En esta ocasión, el reino de Daventry goza de paz y prosperidad nuevamente. El rey Graham, plenamente recuperado de los problemas de salud que le aquejaron en el King Quest IV, y con toda la familia reunida, es feliz.

Un hermoso día de primavera, casi un año después de que su hija, la Princesa Rosella, regresase de su peligrosa misión en las lejanas tierras de Tamir, el monarca salió a dar un paseo por el bosque.

Repentinamente, un viento gélido comenzó a soplar desde el Este, removiendo todas las hojas y ramas del bosque a su paso, y acallando los numerosos pájaros. Parecía como si se aproximase una tormenta inesperada. Graham emprendió el camino de regreso, con un oscuro presentimiento.

Cuando llegó a la colina más próxima a su hogar, una tétrica visión le dejó helado: el Castillo Real de Daventry estaba reducido a escombros. ¿Qué había sucedido? ¿Dónde estaba su familia?...

Cuando aún no había dejado de palpitar fuertemente su corazón, un búho hizo acto de presencia y le susurró "sé lo que ha sucedido. Lo vi todo"... Tras conocer los hechos, la misión comienza.

Como jugar

King Quest V incorpora un nuevo interface de usuario basado en un conjunto de iconos, mediante los cuales podemos llevar a cabo una amplia variedad de acciones.

Lo más novedoso de este sistema es la existencia de múltiples cursores de ratón. Es decir, en lugar del simple y habitual cursor en forma de flecha, el juego dispone de varios cursores "de acción", con los cuales podemos resolver todas los problemas que vayan apareciendo.

Así, se usa uno de los botones del ratón para ir cambiando cíclicamente el cursor activo (y, con ello, la acción a realizar), mientras que otro botón se



Gracias al búho podemos transportarnos por el aire. Aterrizar es ya otro asunto.

utiliza para ejecutar la acción indicada por dicho cursor. De este modo, si, por ejemplo, deseamos examinar un objeto determinado, basta con mover el ratón situando el icono que representa un ojo sobre dicho objeto y pulsar el botón izquierdo.

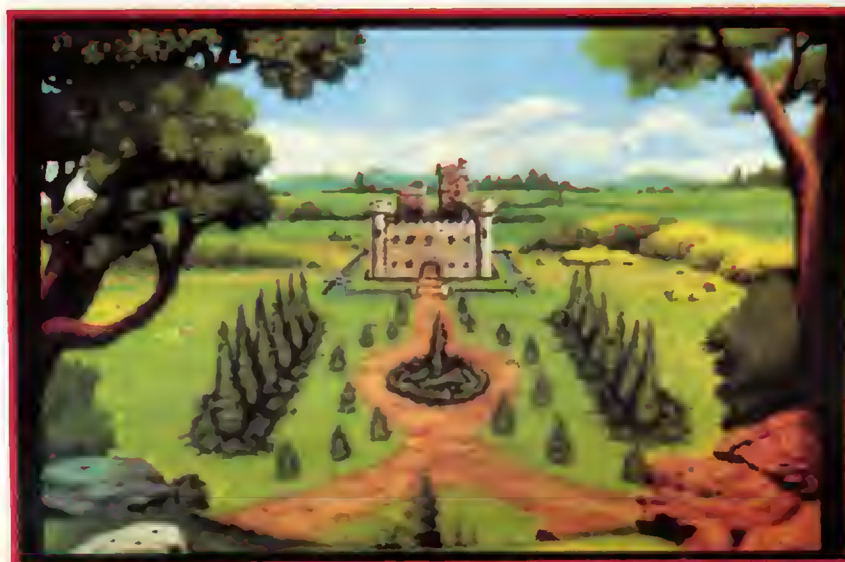
Si el juego no dispusiese de este singular interface, no tendríamos este modo de selección y habría que teclear "examine item" con el consiguiente engorro que ello supone.

Realmente, este sistema de control de acciones mediante ratón es bastante cómodo. De hecho Roberta Williams, la diseñadora del juego, dice que "se puede controlar todo el juego desde un ratón (o también con los cursores del teclado), con las mismas posibilidades de las versiones anteriores, pero sin la frustración de tener que acertar las palabras justas a teclear cuando sabes perfectamente lo que deseas hacer." Sin duda alguna los aficionados a este tipo de juegos lo tendremos mucho más fácil ahora.

El juego incluye además una nueva técnica de movimiento llamada "Intelligent Pathing", que permite a los diversos personajes de la aventura encontrar el camino más eficiente para moverse desde un lugar de la pantalla a otro, sin que se haga necesaria la constante ayuda del jugador a fin de evitar los diferentes obstáculos que éste pueda encontrar a su paso. Se trata de marcar un punto de la pantalla y el personaje que controlemos hará lo posible por llegar hasta éste.

Analizando más detenidamente el aspecto gráfico y la animación del juego, podemos afirmar que son realmente soberbios. De hecho, las pantallas que ambientan la aventura inicialmente han sido dibujos a todo color realizados por artistas profesionales de Sierra y posteriormente digitalizados y retocados.

La animación ha sido mejorada mediante técnicas de captura de imágenes reales en movimiento con ayuda



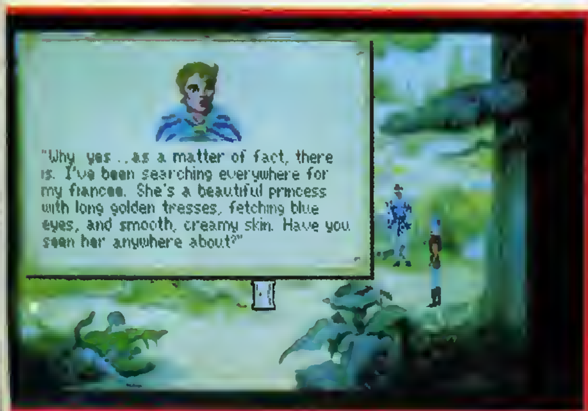
El castillo de Graham antes de ser destruído por el malvado brujo.



El juego dispone de una perfecta ambientación, buenos gráficos y animaciones. En la foto estamos a punto de meternos en un lío.

de video, para conseguir un mayor realismo y autenticidad. Una técnica que últimamente están utilizando muchas otras empresas de software.

La ambientación conseguida es uno de los puntos fuertes del juego, hasta tal punto que hay momentos (sobre todo cuando estamos en el poblado) en que el jugador puede pensar que él no es el protagonista absoluto de la aventura, ya que los distintos personajes que aparecen hacen su propia vida: dialogan entre sí, disfrutan en la taberna o buscan algo en concreto.



A lo largo de todo el juego, tendremos la oportunidad de hablar con una gran variedad de personajes. Si los ayudamos nos recompensarán.

El juego en sí está plagado de detalles exquisitos que harán pasar al jugador muy buenos ratos. Hay que tener siempre en cuenta que, por regla general, los animales son muy buenos amigos, capaces de facilitarnos la resolución de la aventura.

Por poner algunos ejemplos de estos detalles, podemos hablar de la escena en la que el Rey Graham pisa sin advertirlo un hormiguero. En ella, las hormigas se le suben por las piernas, y nuestro personaje se sacude graciosamente dado el intenso cosquilleo que sufre. O también de aquella otra escena en la que un oso está asediando una colmena para atiborrarse de miel. Si logramos espantar al oso, saldrá la abeja reina a agradecérnoslo profundamente, y, como muestra de afecto, nos regala miel, que más adelante puede sernos de gran utilidad.

En general, la "fauna" que habita en este juego es muy variada: hay elfos, brujas, genios enlatados, magos aviesos, dragones muy tragones, lobos famélicos, ladrones del desierto, etc.

Nuevas tecnologías

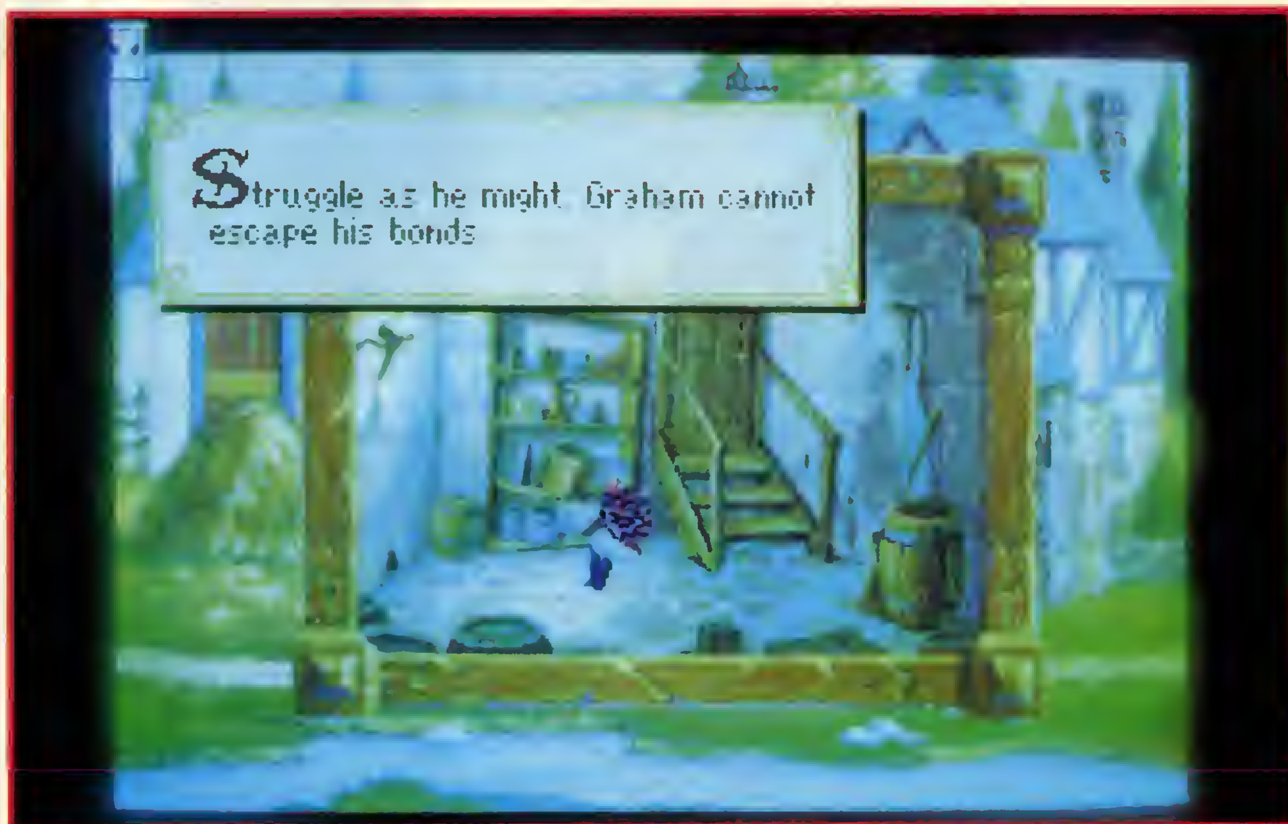
Un tema que ha levantado bastante revuelo ha sido el anuncio por parte de Sierra de una versión en CD-ROM (disco óptico compacto) de King Quest V, disponible en el primer cuatrimestre de este año.

Quizá la característica más sorprendente de esta versión es la sustitución de los mensajes escritos en pantalla por diálogos digitalizados desde el mismísimo CD-ROM, la calidad, como podéis imaginar, es soberbia.

Para hacerse una idea de este monstruoso proyecto, basta comentar que en un disco óptico se pueden almacenar unos 600 Megabytes de información, o, si lo preferimos, es equivalente a unos 30 discos duros de 20 Megas.

Pues bien, quizá estéis sorprendidos, más lo vais a estar cuando os diga que lo más asombroso del tema es que King Quest V será posiblemente el primer juego de la historia que ocupe ¡DOS CD-ROM! Y es que, en Estados Unidos se están popularizando bastante las unidades lectoras de CD-ROM.

Para terminar, y haciendo un balance global de esta videoaventura, sólo caben palabras de asombro, admiración y respeto hacia las personas que han hecho posible este juego. Deseamos fervientemente que Sierra desarrolle King Quest VI. Esperamos impacientes.



Fatal destino.

La Historia de King Quest

Hace seis años Sierra sacó al mercado el King Quest I. Fue la primera aventura animada tridimensional hecha para un ordenador. Por ello, este programa ocupa un lugar especial en los anales de la historia de los juegos de ordenador.

En los últimos cuatro años, han aparecido tres nuevas versiones: King Quest II, III y IV. De ellas nos ocupamos ahora, relatando sus respectivas historias:

King Quest I (Quest for the Crown):

Hace muchísimo tiempo, en el reino de Daventry había tres tesoros mágicos, que mantenían la prosperidad y aseguraban la paz: un espejo mágico que predecía el futuro, un escudo encantado capaz de repeler toda agresión y un cofre de tesoros que nunca se vaciaba.

Un día, estos tesoros fueron robados, y el reino comenzó a venirse abajo, al tiempo que el Rey Eduardo enfermaba gravemente.

El monarca no tenía herederos, y la población temía cada vez más por su vida. El mejor caballero de la época, Sir Graham recibió la misión de recuperar los tres tesoros.

Tras muchas peripecias, lo consiguió y el Rey Eduardo, en recompensa, nombró heredero a Sir Graham, y le cedió el trono.

King Quest II (Romancing the Throne)

El Rey Graham fue un monarca sabio y justo, y con él, Daventry recobró su antiguo esplendor.

Sin embargo, Graham sabía que debía encontrar una esposa, para establecer su propia línea de sucesión real. Buscando en todo el reino, no encontró ninguna doncella con las cualidades que buscaba para una futura reina.

Un día, en el espejo mágico, vio una hermosísima mujer que había sido secuestrada de su casa y estaba prisionera en una torre de cristal. Se llamaba Valanice. Graham, tras un largo viaje y superar muchas pruebas, logró rescatarla, convirtiéndola en la Reina de Daventry.

King Quest III (To heir is human)

Pasó el tiempo, y los reyes tuvieron dos hijos: un niño y una niña.

En una lejana tierra, vivía un diabólico mago llamado Manannan, que raptaba niños para convertirlos en sus esclavos, llegando a matarlos antes de que estos crecieran y fuesen capaces de ofrecer resistencia.

No obstante, su último esclavo fue un chico muy inteligente llamado Gwydion, que logró escapar y viajó luego a Daventry.

A su llegada, encontró un reino devastado por un horrible dragón de tres cabezas. Puso manos a la obra, y, con los conjuros recién aprendidos gracias a Manannan, acabó con el dragón e incluso rescató a una víctima atrapada en su guarida.

Ni que decir tiene que Gwydion fue ampliamente recompensado por los reyes.



King Quest IV (The Perils of Rosella)

Años más tarde, la salud del Rey Graham se vio muy afectada. Los curanderos del reino se veían impotentes para ayudarlo. Sólo una fruta mágica del lejano reino de Tamir podría salvarlo, por lo que la Princesa Rosella, su hija, decidió emprender el viaje en su busca. Tras superar con éxito numerosas dificultades, logró traer la fruta y recuperar plenamente la salud de su padre.

FINAL WHISTLE



Extensión para Kick Off 2

Este es el primero de los cuatro discos de datos que ANCO tiene en mente lanzar para el Kick Off II. Una interesante colección que te permitirá mejorar muchos de los aspectos del que fue "mejor simulador deportivo" en 1990.



Podría haber sido un bonito gol: "fuera de juego".

Supongo que la mayoría, o incluso todos vosotros, conoceréis de sobra Kick Off, el mejor y más completo juego de fútbol diseñado para un ordenador. El scroll, el movimiento de los jugadores, la velocidad y la jugabilidad lo convierten en una estrella difícilmente superable. Aunque algunos, muy pocos, sigan quejándose de lo difícil que es hacerse con el esférico.

El balón no va pegado

A diferencia de otros juegos de fútbol, en Kick Off el balón no va pegado a los pies. Sí, ya se que es más fácil así, pero en el fútbol real los jugadores no llevan pegado el balón y cuando esto sucede en un juego de fútbol, provoca una gran perdida de realismo y de variedad de jugadas. ¿Cómo vamos a perder el control del esférico si va pegado a nuestros pies?.

Sin embargo, guardando las características de control del Kick Off II, en Final Whistle, el balón es más fácil de controlar. Podemos cambiar de dirección rápidamente o pasarlo por encima de nuestra cabeza con mayor facilidad e incluso hacer chilenas, remates de cabeza y autopases. Toda una gozada.

Las nuevas opciones

Algunas de las opciones más interesantes que ofrece Final Whistle respecto a Kick Off II son: chilena, fuera de juego, menor participación del portero en el juego, nueva modalidad de dos jugadores, más tácticas (dos), nuevos saques de esquina, cuatro campos de juego más, etc.

Los tiros de córner se han cambiado por completo. Ahora es posible golpear el balón con inclinación a la derecha o a la izquierda, darle efecto hacia dentro o hacia afuera (podemos intentar meter un gol directo, aunque nosotros lo hemos intentado mil veces y nada...) y además, controlar la altura del balón.



¿Entrará?

También se han cambiado los remates de cabeza, ahora es posible controlar la dirección del remate, pulsando el joystick en la dirección deseada cuando nuestro jugador se encuentra en el aire. Lo mismo podemos decir de la chilena, que sigue igual que en la versión de un mega o el autopase, que nos permite meter goles de mayor

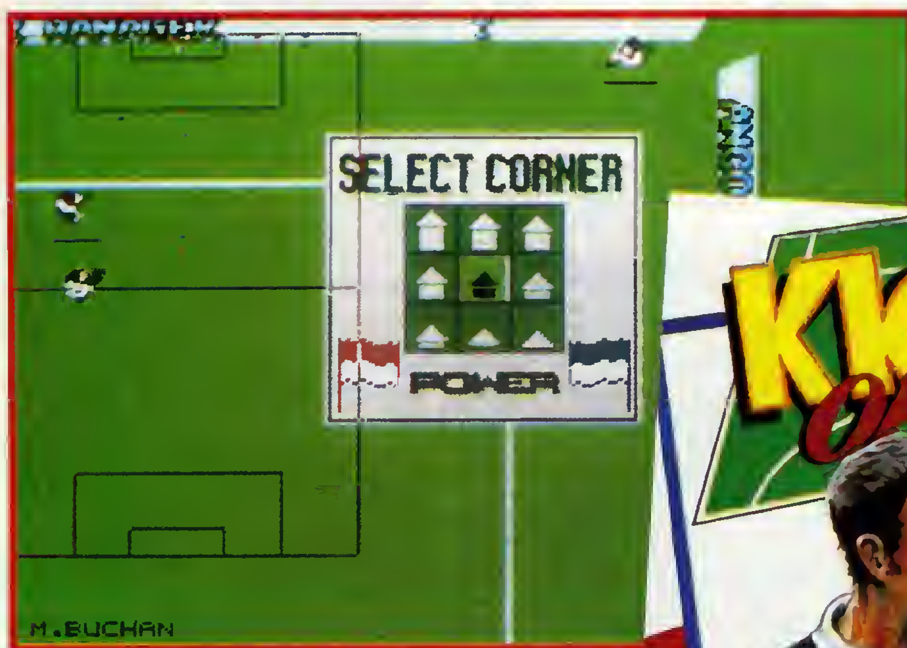


¡Mcilroy burla a uno de los defensas!,

¡Se introduce peligrosamente en el área de juego!,

¡[illegible]!, ¡Burla al defensa y al portero!...

¡El esférico pasa imparable entre los dos! ¡Goooool...!



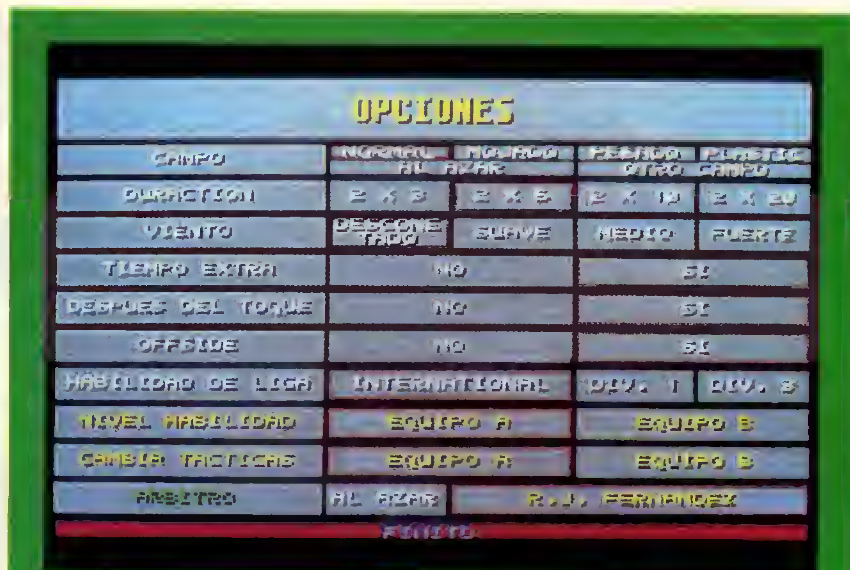
Las nuevas opciones de saque de esquina.



categoría y espectacularidad. Este último control nos permite elevar el balón por encima de nuestras cabezas y acto seguido rematarlo de cabeza o con una chilena, pero no es fácil, hay que practicarlo mucho.

Respecto a los nuevos campos, hay cuatro diferentes. Helado, incrementa la velocidad y el recorrido del balón;

JUEGOS



LAS NUEVAS OPCIONES

Final Whistle incorpora interesantes ventajas y opciones respecto a Kick Off II. Algunas de ellas son seleccionables desde el menú de opciones:

- *CAMPO.*
Hay cuatro nuevos terrenos de juego: Helado, Embarrado, Desigual y Wembley.

- *DESPUES DEL TOQUE.*
Funciona en el saque de esquina, con lo cual es posible meter un gol directo o ajustar todavía más los saques.

- *OFFSIDE.*
Fuera de juego.

- *TACTICAS.*
Nuevas tácticas de juego.

Final Whistle no es un juego normal y corriente, es un disco de datos de Kick Off 2 y por lo tanto, necesita de éste último para funcionar. A su vez incorpora, para los usuarios de 1 Megabyte, más efectos de sonido durante el partido y la aparición de árbitro, juez de línea y masajista, entre otras características.

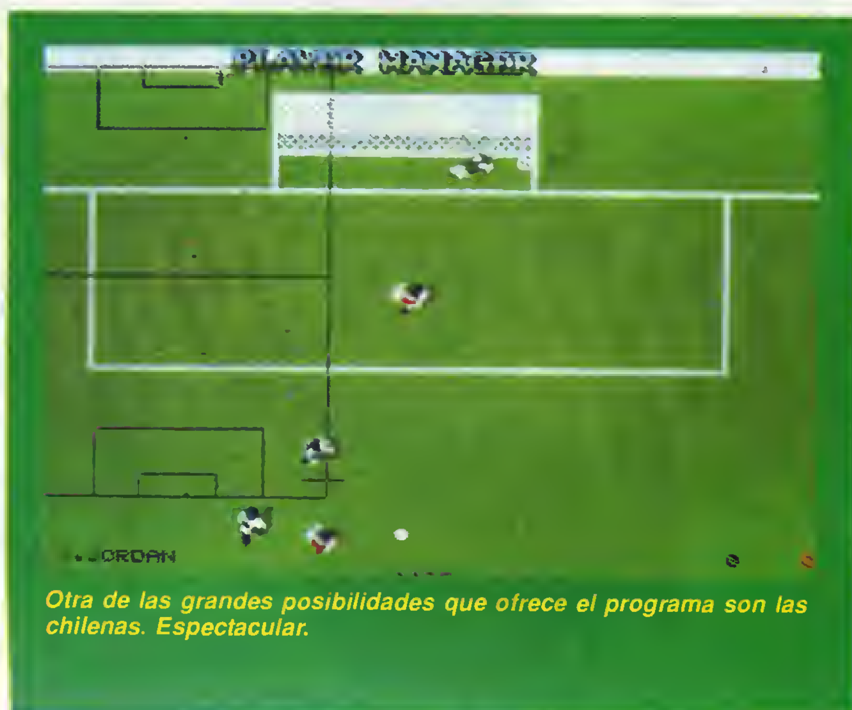
Embarrado, lo contrario que el helado, sumándole un importante cansancio de los jugadores; Desigual, el balón al botar puede salir despedido en cualquier dirección y Wembley, un campo normal pero con nuevos gráficos.

Lo malo

Todos los juegos tienen su lado bueno y su lado malo. Final Whistle no es una excepción y si bien, por un lado, tiene sus cosas buenas, por otro, tiene sus malas.

Uno de los aspectos estéticos que menos nos han gustado de Final Whistle son las faltas con lesión. ¿Por qué aparece el masajista (versión 1Mg) y no los camilleros?. Es un verdadero crimen hacer salir del campo "a pata" a un jugador lesionado, cuando lo podrían haber hecho dos camilleros.

Otro aspecto negativo es la traducción de los menús de opciones. Offside es Fuera de Juego, Saque de Corner es Saque de Esquina, Abijo - Abajo, Soreto - Sorteo, Duraction - Duración, Tiempo de Lesión - Tiempo de Descuento, etc. Esperemos que en los siguientes discos de datos, estos pequeños pormenores, sean saldados.



Otra de las grandes posibilidades que ofrece el programa son las chilenas. Espectacular.

VERSION COMENTADA: AMIGA

Si Kick Off II era un excelente programa en todos los aspectos, imaginaros lo que podríamos decir de Final Whistle, un disco de datos que lo ensalza en todos los aspectos técnicos. Es de agradecer los detalles que incorpora el juego en los Amiga con ampliación (jueces de línea, árbitro, masajista y efectos de sonido). Muy bueno, recomendado.

OTRAS VERSIONES:
Amiga y Atari ST.

Creador:
ANCO

Distribuidor:
SYSTEM 4

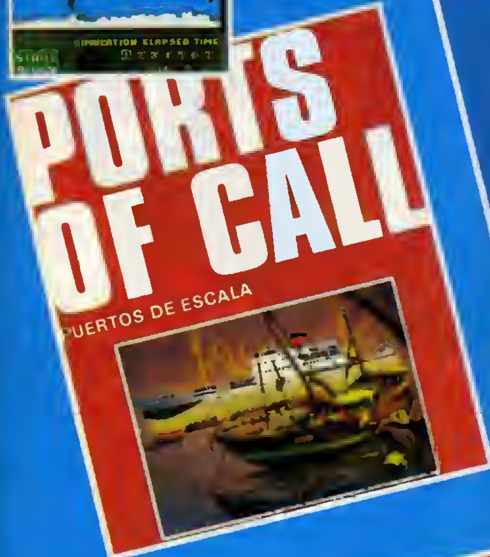
Lo mejor:
Rápido y completo.

Lo peor:
Mucha falta y poca tarjeta.



Sonido:	7
Gráficos:	9
Adicción:	10

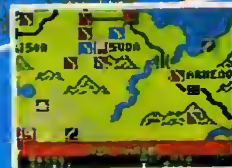
ESTRATEGIA



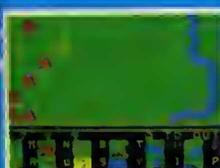




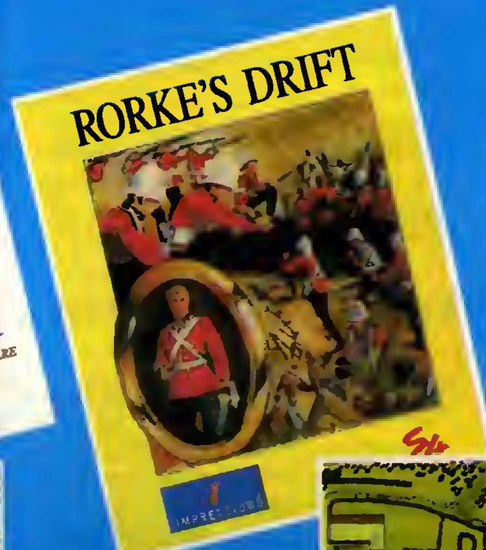


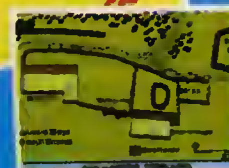

SYSTEM 4
de España, S. A.
Pza. de los Mártires, 10
28034 MADRID
Tel.: 735 01 02
Fax: 735 06 95












Jupiter's MASTERDRIVE

Sí, por muy increíble que os parezca, en Júpiter hay carreras de coches. Los vehículos son de muchos tipos. Los hay antiguos, pasados de moda, modernos y de ciencia ficción. Todo depende de tu habilidad y del nivel al que hayas conseguido llegar, cuanto más alto, mejor será el vehículo con el que compitas.

Carreras en Júpiter

El tema del juego se desarrolla en el siglo cincuenta, todas las formas de deporte violentas han sido prohibidas en las Tierra y la P.O.F. Corporation, la industria más importante de entretenimiento, ha ideado un interesante deporte sin peligro para los participantes ni para los espectadores.

Se trata de una verdadera carrera de coches en la superficie de Júpiter, pero con la particularidad de que los competidores juegan desde una consola sin ningún tipo de riesgo. ¿Cuántos llegarán a la gran final: MASTERDRIVE? ¿Conseguirán atravesar los 9 niveles de dificultad progresiva de cada uno de los satélites?



Menú de selección de nivel.

Manos al Joystick

Uno de los aspectos más sobresalientes de Jupiter's Masterdrive es la suavidad y prontitud del scroll. No es nada fácil pilotar a la velocidad con la que se puede llegar a desplazar nuestro bólido y mucho menos si compramos el turbo en la tienda o pisamos algunos de los iconos que se encuentran en la pista, como el trueno, que nos lanza a gran velocidad por la carretera (y en ocasiones, sino somos lo suficientemente hábiles, contra algún que otro obstáculo).

Otro aspecto interesante es cómo se controla el coche con el joystick.



El botón de disparo sirve para acelerar y la palanca hacia adelante para disparar, curioso, ¿verdad? La razón es evidente, la mayor parte del juego permanecemos acelerando y no disparando. Es mucho más fácil, relajado y preciso acelerar con el botón de disparo y controlar la dirección del coche con la palanca, que hacer ambas cosas con la misma.

De compras

Uno de los mayores alicientes del juego es la posibilidad de "ir de compras". Como lo oyes. Antes y después de cada carrera el ordenador nos facilita un menú en el que podemos comprar algunos interesantes complementos para el coche, con lo cual nos será mucho más fácil clasificarnos en primera posición.

Los distintos accesorios a los que tenemos acceso son: Un Motor más potente, Cañón, Turbo, Frenos Blindaje y un Tanque de Combustible. Cada uno de ellos dispone de hasta dos niveles de potencia y, por supuesto, dos niveles de precios. El mejor será el más caro.

Un detalle bastante gracioso es el dependiente de la tienda, un simpático habitante de Júpiter (¡suponemos!) que aguardará pacientemente hasta que compremos el material necesario. Si tardamos mucho en decidirnos, golpeará la mesa como quien espera un suceso que nunca va a ocurrir.

Como la mayoría de los juegos





En este nivel el suelo es muy resbaladizo y peligroso. Cuidado en las curvas.

de carreras de coches, Jupiter's Masterdrive, admite la posibilidad de competición entre dos jugadores. Lo más importante de este aspecto es que la pantalla se divide en dos zonas totalmente independientes donde cada jugador puede ver en todo momento lo que sucede a su alrededor.

Si bien así se pierde mucha visibilidad (dado su escaso tamaño), un pequeño display, situado a un lado de la pantalla, nos permite ver en todo momento nuestra posición y la de los demás jugadores.

Valoración

El juego está muy elaborado, con buenos gráficos, efectos de sonido, música y velocidad. Es de especial mención el efecto de la inercia, muy conseguido, y los distintos elementos que encontraremos a lo largo de la carrera.

Respecto a los deficiencias que hemos encontrado: la pantalla tan pequeña en el modo de dos jugadores (aún disponiendo del pequeño display) y lo difícil que es (al principio) hacerse con un buen control del vehículo.

Aunque esto último lo resuelve la práctica y el tiempo.



En la tienda podemos comprar una gran variedad de artículos para mejorar nuestro bólido.

VERSION COMENTADA: AMIGA

Jupiter's Masterdrive es un juego bien realizado y muy entretenido. Con buenos efectos de sonido y una buena música, por algo ha sido compuesta por el famoso David Whittaker.

OTRAS VERSIONES:

Amiga y Atari ST.

Creador:

UBI SOFT

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

Entretenido

Lo peor:

Habituarse al control



Sonido:	9
Gráficos:	7
Adicción:	9

ESCAPE FROM COLDITZ

Todo un clásico

Hace ya tiempo que a nuestras pantallas se asomaba el juego The Great Escape. El juego consistía en escapar de la prisión nazi más segura durante la Segunda Guerra Mundial. Los que conocíamos el juego de mesa "Fuga de Colditz" nos referíamos a él como si de la versión informática de dicho juego se tratase. Ahora llega la legítima versión del juego de mesa, y lo cierto es que mantiene muchas similitudes con The Great Escape, aunque también notables diferencias.



En la capilla podemos encontrar algún que otro utensilio para la fuga.

El juego reproduce más fielmente el desarrollo del juego de mesa, aunque se han producido algunas adaptaciones que se hacían necesarias para no convertir la versión informática en un tablero electrónico. Así, en "Escape from Colditz" nos encontramos a un sólo prisionero de cada bando, sumando cuatro en total: un americano, un polaco, un británico y un francés. Cada uno de ellos es accesible mediante una de las cuatro primeras teclas de función, mostrándonos la totalidad de la pantalla el entorno del personaje. Queda, en consecuencia, eliminada la posibilidad de jugar varias personas a la vez, incluyendo en papel de alemanes.

Aquí, como en el juego de mesa original, y como en "Great Escape", podemos ser arrestados quedando confiscados los objetos que llevásemos en ese momento, aunque al disponer de cuatro prisioneros no tendremos que estar esperando a que nos suelten para reemprender la búsqueda.

A diferencia de "Great Escape", aquí no disponemos de tiempo ilimitado en la forma en que allí sucedía. Me explico: no existe un límite de tiempo fijado, pero la partida acabará cuando no podamos controlar a ningún prisionero, bien por estar recluido en una celda, bien por haber sido matado, o bien por haber escapado.

Los dos juegos informáticos mantienen muchas más diferencias entre sí. En "Escape from Colditz" el plano consta de varios pisos, de forma que la superficie de la que disponemos es bastante más amplia. Dado que los alemanes no acostumbran a colgar cuadros por los pasillos de los dormitorios de los prisioneros, no encontraremos demasiadas diferencias entre las habitaciones y un mapa se convierte en algo indispensable. Curiosamente el mapa no viene incluido en el juego, y digo curiosamente porque si hacer un mapa puede ser divertido para algunos, es una tarea ciertamente pesada para la mayoría (y más si tenemos en cuenta la extensión del mapa).

Por lo demás aquí también encontraremos pases, llaves (de dos categorías), palancas para abrir las puertas de baja seguridad, disfraces, candiles, etc. En el manual se menciona la posibilidad de coger y dejar objetos, pero yo sólo he conseguido lo primero, lo cual no deja de ser un engorro al poder perderlos en cuanto nos pillen fuera de nuestra área autorizada. Supongo que al igual que en "Great Escape" ha-

brá un sitio donde esconder los distintos objetos que vayamos recolectando.

La estructura del juego

Indudablemente el juego es una videoaventura en toda regla. Conservando la similitud tanto con la versión de mesa como con "Great Escape", las partidas pueden hacerse eternas, y como también sucede en aquéllos, no podemos grabarlas. Esto es un grave fallo que ya levantó alguna protesta en "Great Escape" y habría sido interesante, sino obligado, subsanarlo. Otra vez será.

El juego se desarrolla sobre una perspectiva tridimensional, aunque aquí hay un colorido mucho más profuso, sin llegar a extremos de convertir la prisión en una verbena. Hay que hacer notar el efecto de luces y sombras, bastante conseguido, y la velocidad con que se desarrolla el juego durante el paseo por el patio, a pesar de aparecer todos los muros empedrados y las ventanas. Velocidad que contrasta con la exasperante lentitud que se alcanza a veces durante los recorridos por el interior del castillo, no justificados ni siquiera por el tamaño de algunas habitaciones.

El juego comienza con una presentación en la que se explican objetivos, controles y un alentador mensaje en el que los alemanes nos dan la bienvenida a Colditz, deseándonos una feliz estancia y recordándonos que las fugas dejaron de ser un deporte aquí hace ya mucho tiempo. No en vano Colditz fue en realidad una prisión de máxima seguridad donde se llevaba a los más valiosos rehenes y a aquéllos que habían intentado fugarse anteriormente (y que, obviamente, no lo consiguieron).

El juego, desde luego, se presenta como un desafío para rato. El desarrollo intenta asemejarse al del juego de mesa, pero en realidad está más cerca de la versión informática no oficial. Como defectos, se echa de menos un manual de mayores dimensiones e información (se dedican dos páginas de unos 10x7 cm. a explicar el objetivo por idioma: evidentemente no se abunda en detalles), y el mapa. Tiene también una falta de sonido importante, ya que durante el juego sólo se oye el sonido de los pasos (podemos caminar o correr, lo cual repercute sorprendentemente en una mayor velocidad) y algún efecto que intenta simular el sonido de una puerta forzada con una palanca y cosas similares. Por el



Las escaleras nos facilitan el acceso a los diferentes pisos del castillo.

contrario, la música de presentación y la que aparece al acabar la partida son de muy buena calidad y están bastante trabajadas, aunque cuadran más con un argumento de acción de nuestros días que con una situación de guerra.

Respecto al movimiento lo único que se me ocurre es que no es malo, a excepción de la lentitud ocasional ya mencionada. Resulta cuando menos curioso el que con una sola secuencia de sprites se haya podido representar tanto el caminar por un suelo liso como la subida y bajada de escaleras, gracias a un perfecto cálculo de la posición en la que se debe imprimir el sprite.

Y poco más queda que comentar de "Escape from Colditz". No es demasiado original, no tiene una técnica especialmente depurada, pero si te gustó Great Escape seguro que Escape from Colditz te atrae. Si Great Escape no te atrajo, echa un vistazo a las fotos. A mi manera de ver Great Escape atraía poco en parte por la austeridad de sus gráficos, una austeridad que no se da en Escape from Colditz.

Ricardo Palomares







Los gráficos del patio son los que más destacan por su definición.



Desde el teclado, podemos obtener una pantalla de información sobre el estado de cada una de nuestras unidades.

VERSION COMENTADA: AMIGA

Una nueva versión, esta vez arropada con el sello oficial, del juego de mesa que tan famoso fue hace algunos años. Atractivo aunque no es ni mucho menos sorprendente.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST y CBM 64.

Creador:

DIGITAL MAGIC SOFTWARE.

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

Los gráficos.

Lo peor:

Lento en ocasiones y muy complejo.



Sonido:	7
Gráficos:	8
Adicción:	7

JUEGOS

Disney's DuckTales

La fiebre del oro

Ducktales, las conocidas PatoAventuras de la televisión, ya están en nuestros ordenadores. El Tío Gilito, Jorgito, Juanito, Jaimito, MacQuack e incluso Ungenio Tarconi son protagonistas de esta aventura. No es que estén todos los que son pero sí son todos los que están.



En la selva debemos tener cuidado con los animales, pueden hacer fracasar nuestra misión.

Basado en famosísimos personajes creados por Walt Disney, Ducktales nos pone en el pellejo del Tío Gilito y, como tal, nos veremos en la apremiante necesidad de conseguir oro, oro y más oro.

El concurso

La historia nos cuenta que un pato ricachón llamado Magnate ha retado al Tío Gilito a un singular concurso: el que, en el plazo de treinta días, consiga mayor cantidad de dinero habrá ganado y se convertirá en el Pato del Año, con la gloria y honores que ello conlleva.

Desde su oficina, Gilpato puede obtener información sobre empresas, inversiones, cotizaciones... Todo este trabajo llega a agotar incluso al pato más resistente, así que nunca viene mal darse un bañito en la hucha de dinero. Un buen chapuzón en la piscina de monedas ayuda a tonificar las plumas y, con suerte, puede llegar a ser lucrativo si en la zambullida encontramos alguna antigua moneda que creíamos perdida y que vale una fortuna. Pero no todo va a ser diversión, en seguida habrá que volver al trabajo y al centro de control. Allí podrás acceder al mapamundi del Tío Gilito y elegir sobre él un lugar para explorar sus riquezas naturales.

Volando voy, volando vengo...

Una vez escogido el destino, nos trasladamos al aeropuerto donde MacQuack nos está esperando con su chatarra voladora. Asumiendo ahora el papel del intrépido piloto, nuestra inmediata tarea es despegar y llegar sin más contratiempos al país de destino. El vuelo se convierte en ocasiones en una desesperada carrera contra el avión del pato Magnate.

Habiendo ya aterrizado, contamos con la inestimable ayuda de los Jóvenes Castores, que nos advierten de los posibles peligros de la jungla o la montaña y, en muchas ocasiones, se juegan el tipo en el lugar del Tío Gilito intentando conseguir oro o diamantes. Los objetivos de nuestras exploraciones son muy numerosos y están repartidos por todo el mundo, pero se reducen básicamente a cuatro localizaciones: montañas, cavernas, jungla y safari fotográfico. Transcurridos los treinta días de plazo, se comprobará en la balanza de Macarrón cuál de los dos patos ha obtenido más riquezas y, por tanto, ganado el concurso.

Valoración técnica

Las fotografías de la caja de presentación casi habían conseguido engañarnos. Sus maravillosos gráficos del más puro estilo Disney parecían garantía suficiente de calidad. Realmente, el argumento de este juego junto con la popularidad de los protagonistas hacía presagiar un completo éxito o, cuando menos, una pequeña y entrañable maravilla. Pero, lamentablemente, el resultado obtenido deja bastante que desear. ¿Motivos?. Una curiosa mezcla de arcade y estrategia que no entretiene lo suficiente y la tediosa y continua carga desde disco son los argumentos principales de esta aseveración.

Como viene siendo habitual, DuckTales es un juego que utiliza claves como medida de protección. Afortunadamente, sólo hay que introducir la clave correspondiente al comienzo de cada partida, con lo que la pérdida de tiempo por esta causa es mínima. Pero empezar a jugar y desesperarnos por la lentitud del programa es todo uno. La constante y ya mencionada carga desde disco junto a la exasperante calma con que se mueven los sprites en algunas ocasiones (la fase de la cueva nos hace sospechar que el reloj de nuestro PC es un simple reloj de cuco) componen una, no demasiado brillante, tarjeta de presentación para este DuckTales.

VERSION COMENTADA: PC

Sí, los gráficos son muy bonitos y también, la música es buena. Pero a estas alturas no vamos a conformarnos con mirar y escuchar; los juegos son para jugar y si no hay adicción, mal asunto...

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST, PC y Commodore 64.

Creador:

DISNEY SOFTWARE

Distribuidor:

PROEIN S.A.

Lo mejor:

Los gráficos y el sonido.

Lo peor:

El conjunto.



En el despacho de Tío Gilito.





Sonido: 6
Gráficos: 8
Adicción: 3

POWERMONGER

Menor categoría, mayor calidad

Seguro que la mayoría de vosotros recordáis el juego Populous. De innegable corte estratégico, Populous nos convertía en un Dios que tenía que dirigir los destinos de sus fieles, consiguiendo al tiempo que estos derrotasen a los seguidores del Dios maligno.



En Powermonger hemos descendido de categoría (posiblemente por lo mal que lo hicimos anteriormente), pero a cambio la calidad del programa ha alcanzado cotas aún más altas.

La historia que da pie al juego nos explica que nuestros dominios fueron destruidos por un inoportuno seísmo, desgracia que nos llevó a vagar con un puñado de súbditos en busca de un lugar donde reedificar nuestro reino. El lugar fue encontrado, pero he aquí que los territorios pertenecían a otro rey. Nuestra tarea será ir conquistando cada uno de los pequeños territorios en que se divide el amplio mapa que compone el campo de juego.

A partir de un argumento tan sencillo como éste se construye un programa de innegable e inmejorable calidad, mucha originalidad y un vasto abanico de posibilidades.

Inmensidad de opciones

Si algo no le falta a Powermonger es opciones. Tras elegir si queremos comenzar una nueva conquista o continuar una partida anterior, entramos a la pantalla principal donde, si superamos la protección anticopia, comenzamos a gozar con casi todos los sentidos. A la perfecta ambientación gráfica y el constante desafío a que se ve sometida nuestra mente se añade un sonido que no puede ser explicado con unas pocas palabras y al que haremos referencia posteriormente. Pero vayamos con las opciones.

Hasta ahora, casi todos los juegos de estrategia que ponían en nuestras manos el mando de un ejército se "limitaban" a lucha, desplazar tropas, dividirlas, agruparlas y mantenerlas en forma alimentándolas adecuadamente, lo cual no es poco. En Powermonger tenemos también la opción de hacer alianzas con pueblos que no estén bajo nuestro dominio, convertir parte de nuestras tropas en civiles, hacerlos dedicarse a cortar árboles, e incluso fabricar objetos que luego tengan distintas utilidades, entre los que se encuentran catapultas o espadas. ¿A qué parece increíble? Pues, además, la creación de uno u otro de estos objetos no depende exclusivamente del azar. Así, por ejemplo, el carácter del capitán del regimiento determinará si los objetos son predominantemente armas. Por su parte, la existencia en las cercanías de la aldea de minas (se reconocen porque el pueblo está en una zona alta y cuenta con una torre: nuestro punto de partida es una mina), comerciantes o pescadores, contribuirán también a que se construyan espadas, cañones o barcas.

Los objetos no pueden contruirse en cualquier parte. Utilizando un principio de lógica, tal como que las herramientas necesarias para construir, cortar, soldar, dar forma a los metales, etc. no suelen llevarse encima, sino que se encuentran en talleres o herrerías, será preciso alcanzar una aldea en la que haya "workshop" (taller), costrucciones claramente diferenciables en el juego a simple vista.

Como ya he comentado, podemos intentar alianzas con los pueblos ya instalados. Esto, que facilitará enormemente nuestra tarea, será más y más difícil de conseguir a medida que avancemos en el juego y vayamos conquistando territorios. Para intentar alianzas debemos pulsar con el puntero en el icono correspondiente y marcar luego en una localización adecuada (el sonido nos confirmará si la elección es correcta). Entonces ofreceremos un tributo y recibiremos respuesta, que puede ser de tres tipos: afirmativa, amable negativa y asquerosa negativa. La amable negativa consiste en decir que "no, gracias", mientras que la asquerosa negativa (las expresiones son de cosecha propia y no aparecen como tales en el manual, lo cual es perfectamente lógico) consiste en reirse en nuestra cara y, eventualmente,

atacarnos. Las alianzas nos dan derecho a coger comida y a utilizar la aldea para construir objetos, así como nosotros permitimos lo mismo con el otro pactante. Las alianzas pueden romperse por actos de alguno de los dos bandos que atenten contra el otro. Eso provoca una batalla inmediata que desembocará a su vez en la posibilidad de perder la misma o conquistar la aldea.

Tenemos también la posiblidad de espiar con nuestro capitán (el ejecutor directo de nuestras órdenes) al enemigo, para conocer la posición de ciertos pueblos. Así no gastaremos hombres ni regalos en hacer la guerra o proponer alianzas que no den resultado (los pueblos pueden ser de tres tipos: aliados, enemigos o neutrales: resulta tan absurdo proponer una alianza a un enemigo como luchar contra un pueblo neutral sin intentar aliarse).

Podemos también reclutar hombres, transferirlos de una armada a otra, comerciar con la gente, conocer detalles de casi cualquier cosa presente en la pantalla de acción, coger comida de una aldea amiga, dejar comida, repartir comida entre pueblos colindantes, reclutar hombres, licenciar hombres (dejarles irse de la tropa), inventar o construir, llevar esos inventos, dejarlos, atacar, volver a casa y establecer el carácter del capitán.

El capitán puede comportarse de tres maneras: postura pasiva, neutral o agresiva. La postura pasiva implica que el capitán salga huyendo con su tropa si oye una pelea cerca, por ejemplo; la postura neutral no provocaría ninguna reacción en el capitán ante la misma situación y la postura agresiva conduciría al capitán (y su tropa) a entrar en batalla aunque no tuviera intereses directos. Naturalmente, esta es sólo una de las situaciones donde la postura adoptada por el capitán ejercería influencia en el juego. El mismo proceso de invención se ve afectado por el carácter del capitán. Así, una tropa con un capitán agresivo producirá preferentemente armas, mientras que en otros casos se producirán objetos más versátiles como barcas o marmitas (muy útiles para comerciar).

Otro punto interesante es que nosotros partimos con un único capitán, pero a medida que vayamos avanzando podremos encontrar otros que se unan a nuestro reino. De esta forma multiplicaremos las posibilidades de realizar acciones simultáneamente. Lamentablemente, sospecho que lo de encontrar otros capitanes no debe de ser nada fácil.



Las posibilidades son muy superiores a las mostradas, pero bastan para hacerse una idea de cómo funcionan las órdenes que podemos dar y los factores externos que las condicionan.

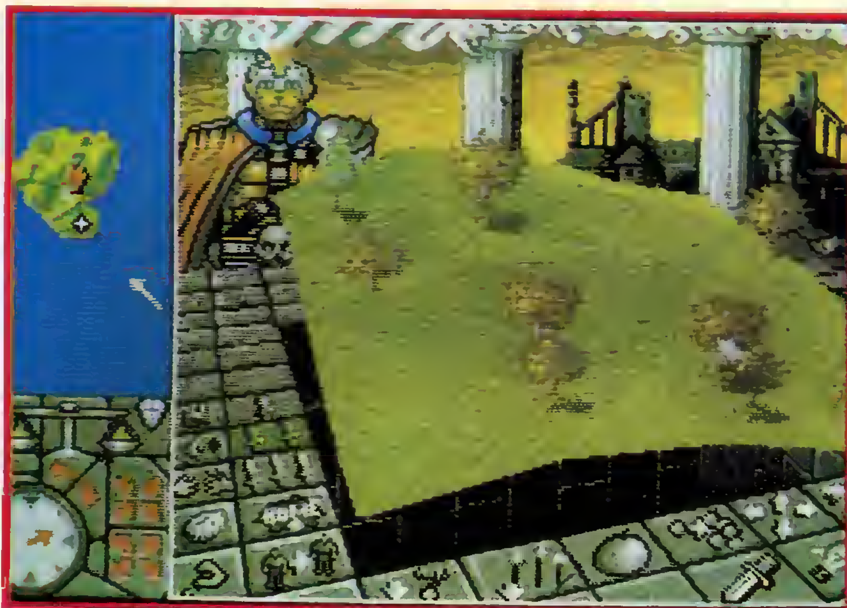
La pantalla

La pantalla no parece haber cambiado mucho a simple vista. Con un nuevo decorado y una nueva disposición del mapa general, la estructura sigue siendo la misma. Sin embargo se han añadido opciones y se han mejorado muchísimo los gráficos. Las opciones más destacables son, aparte de las concernientes a la tropa, la posibilidad de ralentizar el juego por si utilizamos el Amiga 3000 para jugar (suspiros...), la opción de cambiar el ángulo desde donde vemos el mapa de detalle y una interesante opción de zoom. En lo que concierne a los gráficos hay que mencionar que son de mucha mayor calidad y que tanto en zoom ampliado como en reducido las acciones que adoptan los hombrecillos son perfectamente reconocibles. Encontraremos también pájaros que huirán al pasar cerca una tropa, ovejas pastando, y veremos como cuando el capitán acampa enciende un fuego y se sienta junto a él, manteniéndose la tropa formando un círculo a una distancia prudente.

El colorido ha mejorado bastante. Dado que en el juego se tienen en cuenta los cambios climáticos (¡Cómo no!), veremos llover y nevar, así como los árboles en flor, con las hojas pardas y pelados, o el campo helado tras



Durante el juego podemos apreciar los cambios climatológicos. En esta pantalla está nevando.



Existe la posibilidad de hacer un zoom de pantalla y de girar el plano.

una nevada. Además, los muñecos tienen un diseño más estilizado que los hace más creíbles. El resultado es sorprendente.

El sonido

Con las referencias de la pantalla, ¿qué cabe esperar del sonido? Más de uno pensará que todo. Pues sí, exactamente eso. Para no extenderme, oíremos el crepitar del fuego, el ruido de la tropa al marchar, el balar de las ovejas, el sonido de las espadas y las flechas al luchar, el serrucho cuando estemos inventando algo, etc... Por si fuera poco, el capitán que tengamos seleccionado contestará con un "Yeahh!" más o menos apagado según la acción que le hayamos ordenado sea un desastre a su modo de ver o no. Además oiremos su respiración (no es cachondeo, lo juro). Si la respiración es agitada algo va mal; por el contrario, si respira pausadamente todo funciona bien. Conecta el Amiga a una cadena y dale volumen. Te sentirás inmerso completamente en una película.

Conclusión

Finalmente, por si alguien sigue leyendo y no ha ido a comprárselo ya, comentaré otros aspectos como el movimiento o la originalidad.

Powermonger es, ante todo, un juego de estrategia, y como tal, el movimiento no es un factor primario, a pesar de lo cual no hay pegas en la fluidez del movimiento. Tan sólo algo de dificultad al girar el decorado porque podemos encontrarnos conque no disponemos de ángulo de visión, un problema que se resuelve disminuyendo el zoom con el que observamos.

En cuanto a la originalidad, es un continuador de Populous (y probablemente no el último...), pero no creo que haya muchos juegos como este en el mercado. Un control suficientemente preciso al que nos acostumbraremos en breve tiempo, la opción de conectar dos Amigas vía modem o vía Datalink, poder repetir zonas del mapa y alguna otra cosa más que de seguro se me queda en el tintero hacen de Powermonger prácticamente completo.

Ricardo Palomares



Características del capitán.



VERSION COMENTADA: AMIGA

No es sólo la segunda parte del Populous. Es un intento de hacer un juego definitivo, un intento que está mucho más cerca del éxito de lo que puedas creer. Esta vez no lo recomiendo, pero estás avisado: la gente te señalará con el dedo y dirá "Ese es el que no quiso comprarse el Powermonger".

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST y PC.

Creador:

BULLFROG

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

Todo, especialmente el sonido.

Lo peor:

(¿y yo qué pongo aquí?).



Sonido: 10
Gráficos: 9
Adicción: 10



LOS TEMPLOS SAGRADOS

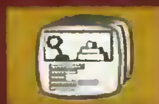
CI-U-THAN TRILOGY · II

...Has logrado salir vivo de Cozumel... De lo que ahora ocurra sólo tú eres responsable.



De nuevo te encuentras en aguas desconocidas y frente a tierras extranas. En esta nueva aventura deberás buscar la ciudad sagrada de CHICHEN ITZA, atravesando los templos de TULUM y COBA. Selvas, pantanos cenagosos, pasadizos ocultos, objetos mágicos, ritos ancestrales y los peligros más inesperados que sólo el mejor de los aventureros puede superar, te aguardan en el interior de ...
..." LOS TEMPLOS SAGRADOS "

DOS CARGAS DE AVENTURA
Con más de 60 localizaciones y dibujos

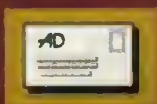




EL ADVENTURE PLANNER
Para dibujarte un completo mapa con rapidez y comodidad

COMPLETO LIBRO DE INSTRUCCIONES
Con mapas de Tulum y Cobá





LA TARJETA AD
Para pertenecer al club de aventureros y tener acceso a todo tipo de noticias y consejos

ATARI ST • AMIGA • PC 3 ½ y 5 ¼
PCW • SPECTRUM CASS y DISCO
MSX CASS • COMMODORE CASS
AMSTRAD CASS y DISCO

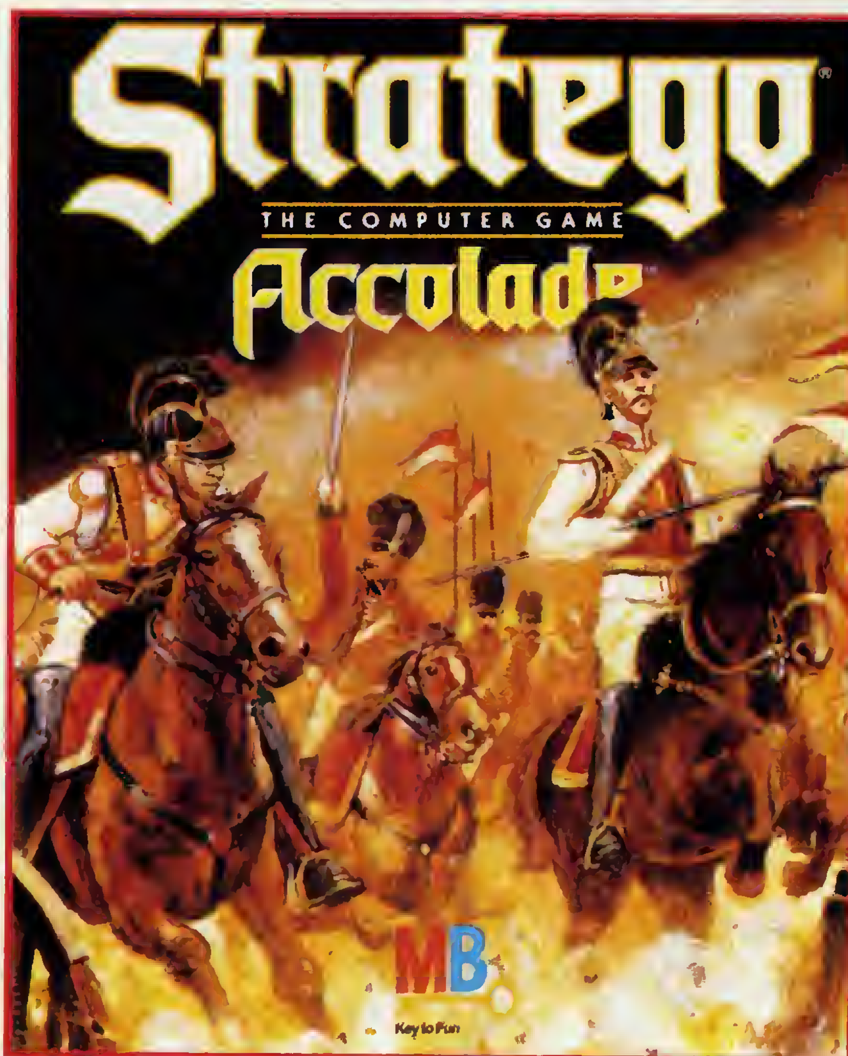
C/ VALLE DE BELAGUA, 29. (BOADILLA DEL MONTE). 28669 MADRID. TEL. (91) 632 00 00 TAMBIEN CON 
DISTRIBUIDORES Y TIENDAS: (91) 429 38 38 - VENTAS POR CORREO: (91) 450 89 64



JUEGOS

STRATEGO

Batallando en el ordenador



Convertirse en un perfecto estratega, decidir la disposición de las tropas y dar las ordenes de ataque, son algunas de las tareas que a muchos de nosotros siempre nos han gustado. Y es esto es precisamente lo que vamos a tener que realizar en este espléndido juego de estrategia.

El juego se desarrolla en un tablero compuesto de 92 casillas, con dos lagos infranqueables y veinte fichas para cada jugador, entre las cuales se encuentran los siguientes rangos: explorador, minero, sargento, teniente, capitán, comandante, coronel, general, mariscal y espía. Hay también dos piezas especiales, que son las bombas y la bandera.

Como es lógico, el sargento es más que el minero y que el explorador y por lo tanto puede eliminarlos. El comandante puede al capitán, al teniente, al sargento, al minero y al explorador y así es con todos los demás. Hay alguna excepción como el espía, que puede al mariscal y a la inversa o el minero, que es el único que puede desactivar las bombas.

La misión de cada uno de los jugadores es atrapar la bandera del contrario, una tarea nada fácil que puede hacerse con cualquiera de las fichas, exceptuando las bombas y la bandera, que no mueven.

Al empezar a jugar y durante todo el transcurso de la partida, no vemos las fichas del contrario, no sabemos donde está la bandera ni las bombas y la victoria depende de la estrategia que utilicemos: atacar, defender o ambas cosas a la vez. El primero en hacerse con la bandera del enemigo será el ganador.

Las opciones

Uno de los aspectos más fuertes de Stratego son las opciones. Podemos escoger el tipo de tablero con el que vamos a jugar (original, clásico o moderno), el tipo de fichas (originales, de piedra o de madera), el nivel de dificultad (hasta un total de cinco, desde sargento hasta mariscal) e incluso, si

vamos a jugar una sola partida o, por el contrario, una campaña.

Otra de las opciones más interesantes que incorpora Stratego es la posibilidad de grabar partidas o la colocación de las fichas asignándole un nombre, ahorrándonos de esta forma la dura y fatigosa tarea de colocar las fichas cada vez que deseemos jugar.

Como es de suponer, de otra forma no tendría sentido la anterior opción, también podemos cargar las partidas o la disposición de las tropas que previamente hayamos grabado. Además el juego también dispone de un amplio repertorio de colocaciones estratégicas que podemos seleccionar desde un menú de opciones.

Finalmente

Stratego es un juego con un acabado muy bueno, muchas opciones y gráficos de gran colorido. Recomendado a todos los fanáticos de este tipo de juegos y a los que desean probar algo nuevo.

No obstante, los buenos jugadores no encontrarán un buen rival en este programa, ya que el nivel de dificultad no es, ni mucho menos, lo que se podía esperar de un juego de este tipo.

VERSION COMENTADA: PC

Stratego es una fiel versión del juego de tablero que no desmerece lo más mínimo respecto a su versión original. Los gráficos están muy bien realizados (en alta resolución) y tan sólo podemos poner contra el paredón el nivel de juego del programa: muy bajo.

OTRAS VERSIONES:

PC, Amiga y Commodore 64.

Creador:

ACCOLADE

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

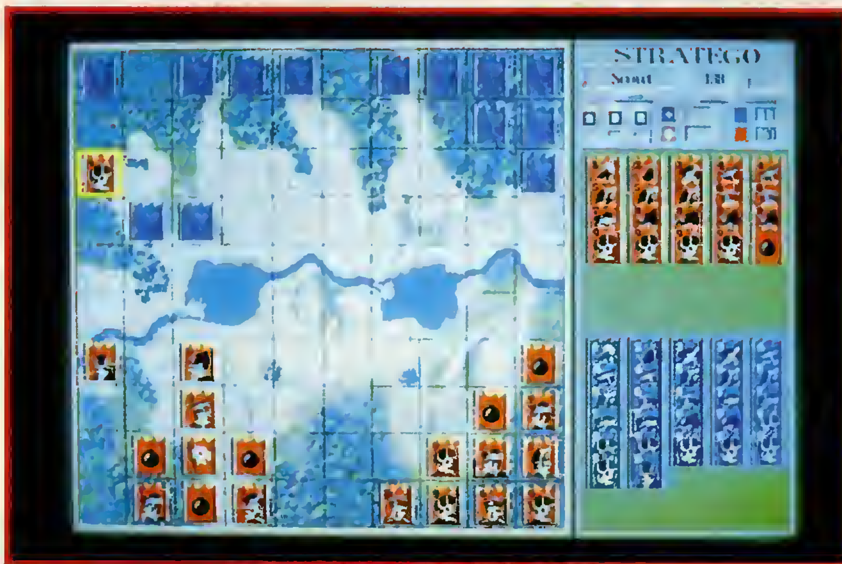
Muy entretenido y completo.

Lo peor:

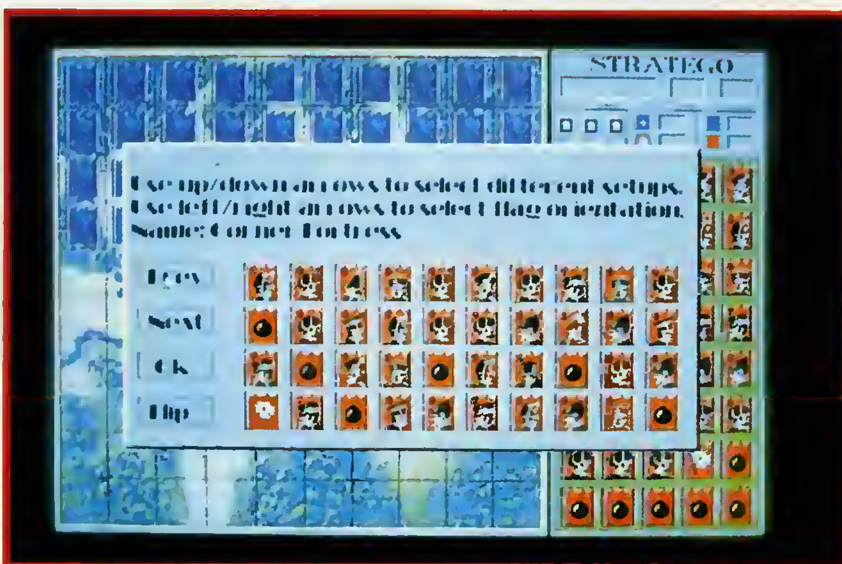
No opone suficiente resistencia.



Sonido: 6
Gráficos: 9
Adicción: 9



Las fichas azules parecen estar pasándolo mal. (PC VGA)



Uno de los menús de opciones nos permite seleccionar la colocación de las piezas.



JUEGOS

SUPER SKWEEK

El retorno de Skweek

Hace un par de años salió a la luz el juego Skweek, con la firma de Loriciel. Ahora vuelve a invadir nuestras pantallas el gracioso personaje peludo cuyo principal cometido no es otro que el de pintar la vida de rosa.



Para pasar de fase debemos pintar todas las losas de color rosa.

Para aquellos que no conozcan la idea básica de la que parte Skweek, diré que consiste en cambiar de color las baldosas de una determinada área, esquivando los enemigos que nos acechan. Una vez cambiadas todas las baldosas al color correcto, la pantalla se da por concluida y pasamos a otra en la que nos esperan nuevos peligros y dificultades.

Este desarrollo os sonará a muchos, y juegos como el Pogo de las máquinas ya lo utilizaban, aunque en éste se utilizaban formas tridimensionales. En Skweek y Super Skweek la perspectiva adoptada es "a vista de pájaro" sobre un tablero bidimensional, y los movimientos son mucho más fáciles de controlar. Por supuesto, el juego no es ni mucho menos solamente esquivar enemigos y cambiar baldosas. Aquí hay una ingente cantidad de baldosas con efectos diferentes, así como la posibilidad de disparar a los enemigos, recoger monedas, comprar mejoras de todo tipo, e incluso tenemos a nuestra disposición la posibilidad de compartir el juego con un amigo, o diseñar nuestras propias pantallas...

Por lo demás el juego sigue siendo el mismo perro con distinto collar, aunque tiene un punto a favor: una innegable adicción. Pero entremos en profundidad, que es un sitio que está al fondo a mano izquierda (o a mano derecha, dependiendo de si entras de frente o de espaldas).

Bienvenido a profundidad

Lo primero que merece la pena destacar es que el juego tiene 225 niveles, con lo que probablemente llegará antes el aburrimiento que el final del juego. Cada nivel tiene una pequeña escena introductoria en la que el rey de los skweeks nos comenta sucintos detalles sobre lo que nos espera. En algunos niveles además de cubrir baldosas tendremos objetivos secundarios como rescatar skweekettes (mozas de buen ver, pero en versión skweek), acabar con determinados monstruos, etc.

Los niveles se encuentran agrupados por islas, para facilitar un descanso cada cierto tiempo al esquizofrénico que intente acabarse los 225 niveles en una sola tarde. Los niveles son más y más complicados de resolver según vamos avanzando, pero en casi ningún caso la dificultad es tan alta como para hacernos desistir al primer intento.

Hay una inmensa cantidad de baldosas diferentes, y conviene saberse el significado de todas, porque de la misma forma que un buen uso de ellas reducirá nuestro trabajo, olvidarse de su significado puede traernos graves problemas. Están, por supuesto, las baldosas de siempre, que aunque no las anuncia ningún famoso en la tele son de una gran calidad, y tenemos luego una larga lista que incluye baldosas con flechas en su superficie, las cuales señalan la dirección hacia la que saldremos disparados al pisar sobre ellas; hay también baldosas que se encuentran en el aire, y que deberán ser alcanzadas mediante el uso de otras baldosas como UP, o LIFT; tenemos baldosas heladas, que nos harán deslizarnos hasta salir de encima de ellas; baldosas que aparecen y desaparecen (nenúfares), baldosas que se convierten en muros cada cierto tiempo, algunas que permiten el acceso a la tienda, otras que provocarán el cambio de color de las que tienen cerca (las que estaban sin cambiar, se cambian a rosa; las que ya estaban cambiadas, se "descambian", obligándonos a pasar de nuevo sobre ellas o sobre la baldosa que produce el cambio), y así con otras cuantas.

Existe una amplia variedad de enemigos, que en la mayoría de las ocasiones no representa ningún cambio en la forma de eliminarlos: un certero disparo bastará en la mayoría de los

casos, excepto cuando se trate de una bolita negra con pinta de piojo, la cual precisa de un disparo especial. Los enemigos al morir dejan una moneda que contribuye a aumentar nuestra cuenta corriente, la cual gastaremos en proveernos de diversos útiles al entrar en la tienda (la baldosa marcada como COME IN). Allí podemos obtener objetos como los cuatro disparos diagonales, los cuatro horizontales, los ocho disparos (lo cual es todo un lujo), los disparos en zig-zag, boomerang..., todos ellos para mejorar nuestra potencia de ataque. En la tienda disponemos también de escudos, turbo para correr más, bigpaint para pintar baldosas adyacentes a aquéllas sobre las que pasamos nosotros al mismo tiempo, y la posibilidad de conocer nuestro estado (dinero, puntos, mejoras que llevamos, etc.), saltarnos alguna pantalla, e incluso obtener vidas extras, para aumentar las diez con las que comenzamos la partida. La inmensa mayoría de estos objetos podemos obtenerlos gratis mientras jugamos, puesto que aparecen ocasionalmente esparcidos por las baldosas.

En cuanto a las formas de morir, existen varias. Por un lado, está la posibilidad de que alguno de los "malos" nos toque, lo que supondrá el decremento automático de una vida. Podemos también caer por algún agujero sin baldosa (cuidado con los nenúfares), o bien encontrarnos encima de alguna baldosa-muro cuando cambia de lo primero a lo segundo. Por último, podemos quedarnos sin tiempo. Aunque no está demasiado ajustado, si nos dedicamos a ganar dinero (es decir, a cargarnos a todos los enemigos) en lugar de cumplir nuestra tarea, nos encontraremos con el tiempo pegado al... bueno, exactamente ahí.

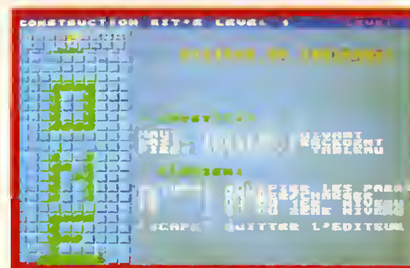


Gracias al "Construction Kit" podemos diseñar nuestras propias pantallas.

Pasando a la parte de diseño de mapas, lo único que se puede decir es que vale para crearte tus propias pantallas, de una forma relativamente fácil y que permite cambiar desde el nombre de la pantalla hasta la sincronización de las baldosas basculantes (nenúfares y baldosas-muro).

Volvamos al juego, pero ahora desde una parte técnica. Como de costumbre, empezamos por los gráficos, que son los más indicados para este tipo de juegos. Se trata de gráficos simpáticos, con muñecos que recuerdan a bolitas de peluche con ojos y boca, y en cualquier caso muy coloristas, lo cual es lógico dado el espíritu del juego.

Por su parte el sonido contiene digitalizaciones de cómicas expresiones como "¡Oh, oh!". Parecen tonterías, pero ayudan a hacer más divertido el juego, y la primera vez arrancan más de una sonrisa. Por supuesto, hay también sonido de disparos y musiquilla al coger bonus y objetos similares; sin embargo, el sonido no cubre lo suficientemente bien el juego y se echa de menos alguna música que acompañe a Skweek. Las dos únicas músicas que aparecen lo hacen al cargar el juego y al acabar la partida, y no merecen un comentario especial.



Una visión general del mapeado del juego.

El juego puede controlarse por joystick (conectado en cualquiera de las dos puertas) o por teclado, y se maneja perfectamente. Quizás se echa de menos en algunos momentos el poder hacer diagonales, pero no ningún otro inconveniente.

La adicción es alta, lo cual es totalmente normal tratándose de un juego sencillo y con mucha acción, al que sin embargo no le faltan opciones para dar variedad a la partida. A esto se añade el que la dificultad esté muy bien medida y pique sin desesperar. El resultado de todo esto es que Super Skweek es un juego atractivo, que no defraudará a nadie que busque diversión. Algo que, por desgracia, cada día es más difícil de encontrar sin entrar en complejas videoaventuras, sofisticados simuladores o avanzados juegos de estrategia.

Ricardo Palomares

VERSION COMENTADA: AMIGA

Simple y adictivo, Super Skweek incorpora las habituales mejoras sobre su antecesor y la posiblidad de competir dos jugadores a un tiempo, así como un sencillo editor de pantallas. El resultado es un juego divertido.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Amstrad CPC, Atari ST y PC.

Creador:

LORICIEL

Distribuidor:

PROEINSA

Lo mejor:

Adictivo.

Lo peor:

Falta música durante el juego.



Sonido:	6
Gráficos:	8
Adicción:	9



Un nuevo concepto

Un resumen rápido del argumento del juego sería imaginarse inmerso en una atmósfera similar a la de la película "Blade Runner". Una trama misteriosa, un mundo hostil y muchos problemas te esperan si penetras en B.A.T.

B.A.T. son las siglas de Bureau of Astral Troubleshooters, algo así como la Oficina de Francotiradores Interplanetarios. Fue creada por una delegación de la Nueva Confederación Terrestre (N.T.C.) como unidad de acción para resolver problemas en los mundos colonizados. Debido al fracaso en su primera gran intervención la B.A.T. fue oficialmente disuelta, convirtiéndose en una organización ultrasecreta, disfrazada de centro médico. B.A.T. posee un grupo de agentes especializados, entrenados para soportar todo tipo de presiones físicas y morales, a los que se les implanta un B.O.B. (Biodirectional Organic Bioputer) en su brazo derecho, una especie de ordenador orgánico que controla gran parte de su ser.

B.A.T. ha recibido el encargo de acabar con la amenaza de Vrangor, un loco maniático y un genio a la vez, que ha escapado de la cárcel junto con un tal Merigo. Vrangor ha mandado un mensaje a B.A.T. en el que conmina a las autoridades a desalojar Selenia bajo la amenaza de volar la principal ciudad de este planeta, Terrapolis. Selenia es una importante fuente de recursos al hallarse en este mundo el mayor yacimiento de dixtrosina y licox. los cuáles, al ser convenientemente tratados dan lugar al Khergol, el principal combustible de la galaxia.

Nosotros asumimos el papel del agente encargado de encontrar y eliminar a Vrangor y Merigo. Como agentes secretos que somos, y debido a la sospecha de que en el ámbito gubernamental existe un traidor, debemos prescindir de toda ayuda oficial en la búsqueda de ambos sujetos. A los ojos tanto de la policía como de la población seremos un extranjero en Selenia, y como tal nos veremos sometidos a cierta reticencia en nuestro trato con ellos. Por cierto, se me había olvidado decir que nos encontramos en el siglo XXII.

El juego

B.A.T. se controla con el ratón en su práctica totalidad. Nuestro objetivo es movernos por una inmensa y a menudo peligrosa ciudad intentando encontrar pistas de los malhechores, lo cual, sin ser un tema muy machacado, no es tampoco un argumento totalmente original, pero el revolucionario sistema de juego convierte a B.A.T. en algo totalmente nuevo.

La tónica general del juego es la de una pantalla semiestática que representa nuestro ángulo de visión. En determinados puntos del decorado el puntero movido por el ratón cambiará de forma, indicándonos que en ellos se pueden realizar ciertas acciones. Así, si en la pantalla inicial colocamos nuestro puntero encima del guardia de la izquierda, podremos entablar una conversación que nos proporcionará un valioso consejo sobre nuestro comportamiento en Terrapolis. Si llevamos el puntero un poco más a la izquierda tendremos acceso a una cabina de teléfonos.

Al ir utilizando estas opciones nos veremos acosados por un alto número de menús que reflejarán las posibilidades con las que contamos a la hora de preguntar, de mantener una conversación o de luchar. Si pulsamos el botón izquierdo del ratón cuando el puntero es el emblema de B.A.T. (algo así como un círculo en el interior de una elipse) tendremos acceso al B.O.B.

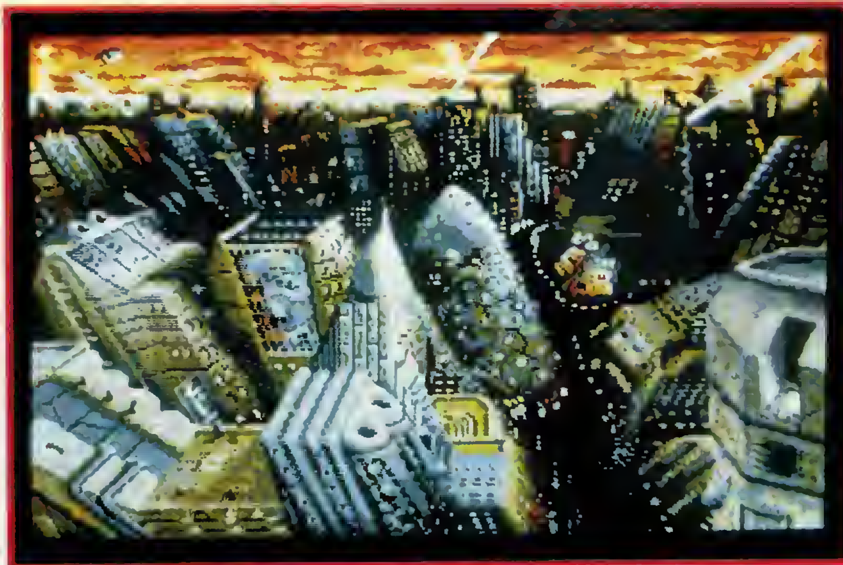
El B.O.B. está compuesto por cuatro programas. El primero nos da un informe de nuestra situación actual: experiencia, nivel, inteligencia, fuerza, reflejos, etc. El segundo programa muestra nuestra condición física: si tenemos hambre, estamos heridos, cansados... Este programa se convertirá en nuestro indicador de cómo nos encontramos.

El tercer programa nos ofrece un electrocardiograma, permitiéndonos cambiar la velocidad de nuestro pulso, así como escoger el tipo de lenguaje que queremos entender. Hay que tener en cuenta que en Selenia hay tres tipos de habitantes: terrestres, aliens y robots. A los primeros los entenderemos siempre, pero para entender a los otros será necesario cambiar al lenguaje necesario.

Por último, la cuarta función del B.O.B. nos permite realizar algo desconocido hasta ahora en los juegos de ordenador (sus creadores lo aseguran así, y yo no conozco hasta ahora ningún juego que lo haya permitido): podemos crear, salvar, cargar, y ejecutar programas de alto nivel, con un limitado repertorio de instrucciones, desde luego, pero el hecho es que podemos controlar mediante programas editados por nosotros algunas tareas rutinarias como vigilar si debemos comer o beber, o la traducción de lenguaje cuando hablamos con aliens o robots. Concretamente disponemos de ocho órdenes, trece parámetros y cinco mensajes (parámetros específicos para la orden Display). La introducción de esos cinco mensajes constituye la única acción del juego en la que usaremos un dispositivo que no sea el ratón para controlar el juego.

Más acerca de Terrapolis

En Terrapolis encontraremos bares, hoteles, clínicas, tiendas de armas, Fast-Food Centers (los cuales se inventaron a finales del siglo XX en uno de los mayores actos criminales contra la dignidad del ser humano), parques lúdicos, discotecas, y en numerosas ocasiones, ambientes poco recomendables para un forastero. Ciertos lugares están bastante escondidos y no será fácil llegar avanzar las primeras partidas: la estructura laberíntica de la ciudad y una increíble facilidad para granjearnos enemistades tanto por el lado oficial como entre los habitantes de Selenia. La tarea de hacer un mapa no será fácil, habida cuenta de la forma en que se nos presentan las pantallas, que hacen tomar al juego la forma de un cómic en el que las viñetas se superponen unas a otras. Por su parte, a lo largo de dos cortas partidas he aprendido que robar a la gente es muy tentador, pero por lo general no contribuye más que a hacernos ingresar durante dos días en la cárcel, retardando nuestra misión (se me olvidó decir que Vrangor dió diez días de plazo para desalojar Selenia: ese es nuestro tiempo para encontrarlo). Guardar nuestro dinero también nos servirá para permanecer más tiempo en la partida.

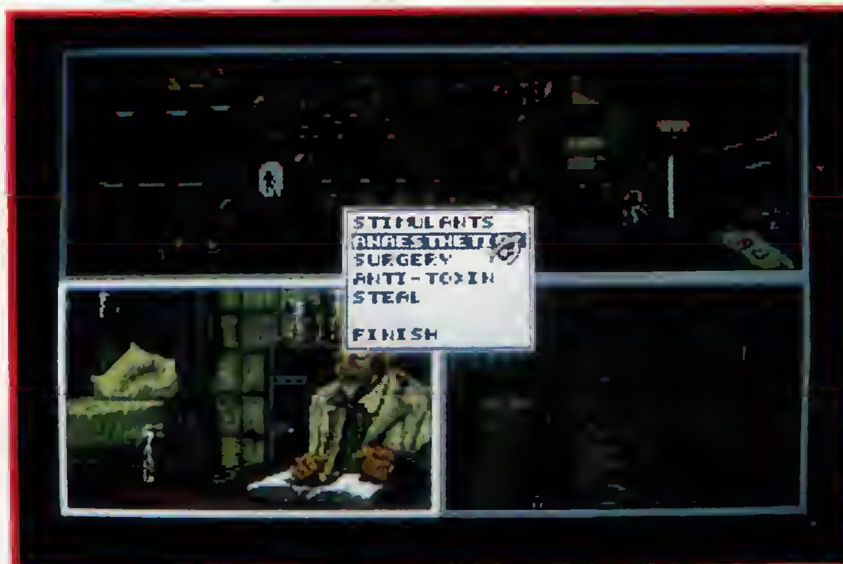


Valoración

Ya hemos visto que la idea es totalmente revolucionaria. Veamos si ha sido llevada a la práctica de forma adecuada.

Empecemos, como es usual, por la parte gráfica, que es lo primero que define al juego y que en B.A.T. tiene una importancia sobresaliente, al proporcionarnos información sobre lo que sucede a nuestro alrededor. En primer lugar hay que decir que se trata de gráficos estáticos aproximadamente en un 98%. Sólo algunas pequeñas animaciones que pueden ser eliminadas del juego y que no tienen mayor cometido que el de servir de adorno. Por tanto, el movimiento es nulo durante casi todo el juego. Los gráficos son estampas típicas de una ciudad futurista y decadente, con tonos ocres que crean un ambiente sombrío y desasosegado. Desde luego hay que admitir que para tratarse de gráficos estáticos la sensación de estar inmersos en una ciudad llena de vida y violencia está muy conseguida.

El sonido está compuesto por una música de presentación al comienzo del juego y otra que se repite incesantemente durante el mismo. La opción de quitarla nos dejará sumidos en el más profundo de los silencios, que sin embargo es preferible a cualquier ambientación de tipo normal. Ninguna de las dos músicas son de una calidad destacable, y están construidas sobre



B.A.T. tiene un desarrollo similar a las páginas de un cómic. Según avanzamos éstas se irán superponiendo. (Amiga)


Uno de los múltiples escenarios del juego. (Commodore 64)

la base del juego, como músicas futuristas.

La originalidad es muy alta. Suponiendo que éste no sea el único juego que incorpora el peculiar sistema de juego, lo que no cabe duda es que no habrá muchos más de cinco juegos que utilicen el mismo sistema de control. Por otra parte el argumento, aunque conocido, se ha llevado con mucha profundidad, y el utilizar el rol como forma de juego ha desembocado en la posibilidad de seguir jugando incluso después de conseguir el objetivo.

La dificultad es muy alta, aunque probablemente tras unas cuantas partidas no nos sintamos como extraños en Terrapolis y nos sea pan comido ganar dinero o ligar (una tarea que intuyo decisiva para llevar a cabo nuestro fines). La dificultad se ve incrementada por el método de control, que en numerosas ocasiones nos limitara bastante. A pesar de que en el manual se menciona el empeño que los creadores de B.A.T. pusieron en hacer que el juego no limitase al jugador, lo cierto es que los menús siguen limitando mucho al usuario durante una conversación, en contraposición con la introducción manual de texto.

Para concluir con la crítica sobre el juego como programa, acción y adicción. La primera será un tanto escasa las primeras partidas, si nos movemos despacio (al fin y al cabo, somos paletos en la ciudad), y la adicción se verá sensiblemente rebajada si nos movemos deprisa, perdiéndonos las posibilidades que nos ofrece cada pantalla.

Pasemos a comentar los mayores defectos (si hemos dedicado sesenta o setenta líneas a las virtudes, justo es que dediquemos diez a los defectos). El primero y más importante es que todos los textos se encuentran en inglés. A pesar de reconocer que la lengua de Shakespeare es la más utilizada en el mundo de la informática, no está de más remarcar que cuando se trata de un juego con tanto texto la posibilidad de elegir la lengua nativa sería de agradecer.

Por otra parte, el sonido es desastroso durante el juego. O no oímos nada, o soportamos una música lo suficientemente corta como para levantar protestas entre la audiencia. Una buena banda sonora habría convertido a B.A.T. en una película de Ridley Scott (el director de Alien, Blade Runner y Black Rain).

Como conclusión, B.A.T. es un juego de rol muy selectivo que en ningún caso puede considerarse un producto de masas. Es importante recordar esto, porque la calidad del juego está muy por encima de lo que puede sugerir la puntuación que hay que otorgarle para definir la atracción que puede provocar en los potenciales compradores.

Ricardo Palomares



Los gráficos están muy conseguidos, dando una gran ambientación al juego.

VERSION COMENTADA: AMIGA

B.A.T. es, ante todo, un nuevo concepto en juegos de rol. Partiendo de esto, y teniendo en cuenta las opciones que ofrece, opciones tales como definir las características del personaje o programar su unidad bioelectrónica, es necesario hacer hincapié en su forma de control que lo convierte en un producto selectivo aunque de innegable calidad.

OTRAS VERSIONES:

Amiga.

Creador:

UBI SOFT

Distribuidor:

PROEINSA

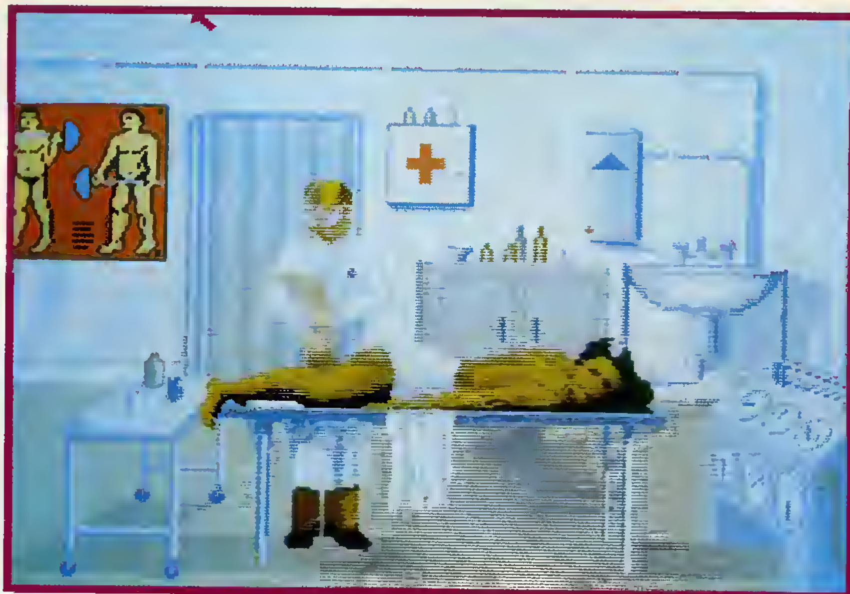
Lo mejor:

Verdaderamente original y con una perfecta ambientación.

Lo peor:

El sonido.





WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER

Dejémonos de polémicas en torno a la dureza del boxeo. Lo cierto es que es un deporte que apasiona a muchos. ¿Que no te pierdes los combates en la tele pero no subirías a un ring ni atado?. Bueno, hay otras maneras de entrar en el mundo del boxeo sin jugarte los dientes.

World Championship Boxing Manager (Boxing Manager para los amigos) es un juego de estrategia en el que encarnamos el papel de un sufrido manager de boxeo. Nuestra misión consiste en hacernos con un equipo de boxeadores llevarlos a las más altas cimas de los dos consejos de control (WCIB o FWB) y, ¿por qué no?, convertir a uno de ellos en campeón de los pesos pesados. Fácil ¿no?.

El juego se carga con una buena presentación. Tras ella tecleamos nuestro nombre y luego seleccionamos a los boxeadores que queremos unir a nuestro plantel. Realizados estos pequeños trámites, pasamos directamente a nuestra oficina y a la dura tarea de fabricar un campeón.

En la oficina

Sentados en nuestro cómodo sillón (que para eso somos los jefes) nos disponemos a realizar el duro trabajo diario. Podemos darnos un paseo por el gimnasio para comprobar el plan de entrenamiento que siguen nuestros boxeadores o por la sala de entrenamiento para hacernos una idea del estado físico de los muchachos. Dentro de la oficina es lógicamente donde desempeñamos las tareas más importantes para nuestro negocio. El teléfono se convertirá en herramienta fundamental de trabajo. Gracias a él podremos concertar peleas con los pupilos de otros apoderados. No olvidéis que un boxeador que no pelea. no gana títulos ni nada de nada.

Como sucede en toda buena oficina que se precie, contamos con la inestimable ayuda de una eficaz secretaria. Su misión consiste en pasarse el día escribiendo a máquina y en proporcionarnos la información que necesitemos del fichero: ranking mundial o regional actualizado, contratos, récords de peleas... Merece especial atención la animación de la secretaria. ¡Qué se le va a hacer!. Al fin y al cabo estamos en una sociedad machista. O eso dicen.

En la agenda personal tenemos cuatro apartados:

- Elección de animaciones: podemos eliminar o activar la animación de la secretaria cuando se acerca al fichero, la del coche cuando nos dirigimos al pabellón, la del comentarista presentando a los contendientes y la del mismo presentador anunciando el ganador del combate. Al final acabaréis dejando sólo la de la secretaria. Que nos conocemos.
- Fechas de peleas: todos los viernes hay combate. En nuestra agenda aparecen reflejadas las fechas correspondientes a la semana actual y a la siguiente.
- Habilidades de boxeo: datos referidos sólo a nuestros pupilos. Resistencia, defensa, precisión, fuerza, aguante, velocidad.

• Récords: datos disponibles de todos los boxeadores que maneja el programa.

Junto a la agenda y siempre encima del escritorio hay un cestillo para la correspondencia. Todos los sábados nos llegan por carta los resultados de las peleas y los lunes recibimos el programa de los combates para el próximo viernes. También por correo, los distintos consejos de control confirmarán o denegarán las fechas de las peleas de nuestros boxeadores.

Concertando un combate

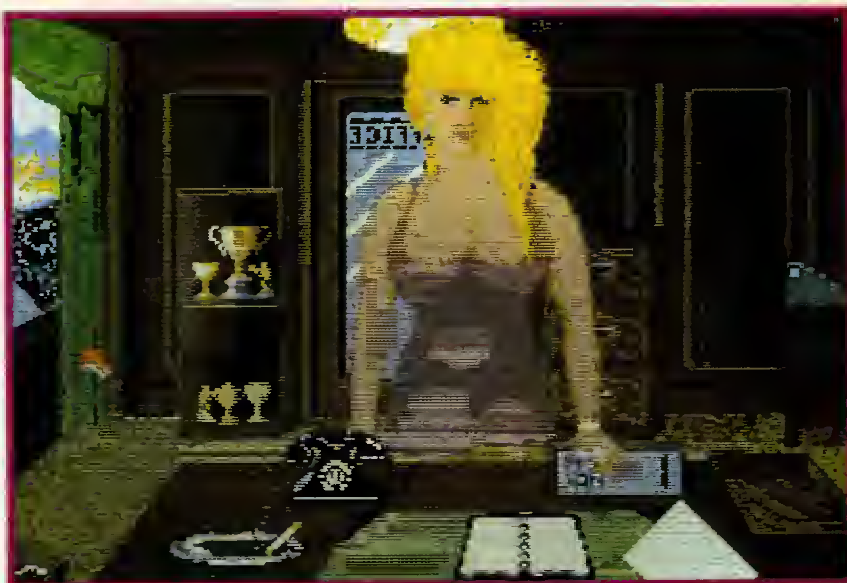
Ya hemos dicho que la herramienta principal del manager es el teléfono. Armados con él, emplearemos tácticas más o menos sucias para elegir contrincantes. Así, podremos llamar a nuestros secuaces Cojo y Flojo para que hagan de espías por los gimnasios.

Una vez escogida la "víctima" tendremos que concertar la pelea con el manager correspondiente. Obtenemos una lista completa de ellos al seleccionar el teléfono. Según qué días nos resultará más o menos difícil encontrar algún pardillo con el que pegarnos. Cuando consigamos hacer negocios habrá que regatear en la fecha de la pelea y, sobre todo, en el porcentaje que nos llevaremos. Si, por fin, logramos concertar un combate tendremos que hacer una nueva llamada al correspondiente organismo o consejo para confirmar la fecha. Importante: si no lo hacemos en el mismo día de la llamada al empresario perderemos la ocasión de concertar esa pelea.

Viernes, el día D

Como ya sabemos, todos los viernes, boxeo. El pabellón se llena hasta la bandera para contemplar el desafío de los púgiles. Cuatro emocionantes combates hacen las delicias, semana a semana, de los espectadores. Ese mismo día nuestra eficaz secretaria nos recuerda que hay combate y nos avisa si lucha alguno de nuestros pupilos. La verdad es que no resulta de mucho interés asistir a las peleas si no combate ninguno de nuestros boxeadores. Ya en el pabellón, podremos permanecer sentados en el bar hasta que se anuncie alguna pelea de nuestro interés. Es muy importante saber aleccionar a nuestro boxeador y hacer las veces de entrenador diciéndole si tiene que tomar una actitud atacante o defensiva, pelear sucio, ser conservador o buscar el Knock Out. Hay que mencionar que en ningún momento podremos ver la pelea en sí. Todo lo que veremos será a los contrincantes en sus respectivos rincones y después a los comentaristas radiando el combate. Es decir, en ningún momento podremos tomar parte activa en la pelea, que se desarrollará en base a las características de nuestro pupilo y según las indicaciones que le hayamos sugerido al comienzo.

A medida que vayamos ganado combates, nuestra posición en el ranking irá subiendo. Llegar a campeón del mundo no es tarea fácil, prevengo.



Uno de los aspectos más lustrosos y que nos pone a cien, es nuestra secretaria. ¡Qué movimientos! (Amiga)



En el Amstrad CPC los gráficos son menos detallados y sin animaciones (secretaria), pero cumplen su cometido.

El control del juego

Hacernos con el control de Boxing Manager es realmente fácil. Utilizando únicamente el ratón seleccionamos todos los menús necesarios con tal sencillez que no merece ni explicación ni consulta al manual. Lo que sí hay que comentar es el factor tiempo en el juego. En Boxing Manager no nos agobiará el avance inexorable del reloj. El tiempo viene marcado por un calendario y sólo pasaremos al día siguiente cuando lo consideremos oportuno.

Valoración

Boxing Manager es un juego bastante entretenido si te gustan este tipo de simuladores. Los gráficos tienen un nivel aceptable, la música está bastante bien aunque a las tres horas y catorce minutos exactamente, cansa. Los efectos sonoros (público en el estadio, golpes y quejidos de los boxeadores) no están del todo mal, aunque alguno en particular podría mejorarse.

VERSION COMENTADA: AMIGA

Un juego simpático, bien realizado pero sin alardes técnicos. Se hubiera agradecido alguna secuencia del combate y ya, puestos a pedir, poder participar en él. En definitiva, bastante bien.

OTRAS VERSIONES:

Spectrum, Amstrad CPC y Amiga.

Creador:

GOLIATH GAMES

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

Es entretenido...

Lo peor:

...pero no demasiado.



Gráficos:	**7**
Sonido:	**8**
Adicción:	**6**

NO TE PIERDAS NI UN EJEMPLAR DE TU REVISTA

EJEMPLARES ATRASADOS



SINCLAIR OCIO.
Nº 2 ABRIL 89. 295 PTS.
Todo sobre ROGER RABBIT. Juego y película. Taller MARCOFONO. Pon alas a tu imaginación. Animación por ordenador. Pokes, Trucos y Cargadores. JUEGOS: Mata Hari, Munsters, SDI.



SINCLAIR OCIO.
Nº 3 MAYO 89. 295 PTS.
HACKERS: Piratas informáticos. Dormilón : GONZZALEZZ. TALLER. La carrera de TURBO CUP. Pedalea con: PERICO DELGADO. ANIMATOR CPC. Plus D. Unidad disco Spectrum.



SINCLAIR OCIO.
Nº 4 JUNIO 89. 295 PTS.
Prepárate: FUTURAS DIVERSIONES. Discover para CPC. Spectrum: Imprimir gráficos desde CM. RAM-DOS. RENEGADE III ¿ Batalla final ?. GANA UNA IMPRESORA DMP 2000.



SINCLAIR OCIO.
Nº 5 JULIO 89. 295 PTS.
HAZ DEPORTE. GANA UNA IMPRESORA DMP 2000. ESTE VERANO CON:Alternative W. Games Exploding Fish. Speedball Videolimpic. Final Assaul, Supertest, Emilio Butragueño.



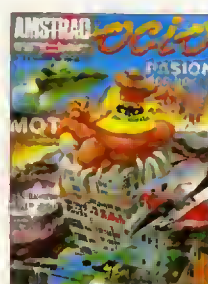
SINCLAIR OCIO.
Nº 6 AGOSTO 89. 295 PTS.
TODOS LOS JOYSTICKS. ESPECIAL LISTADOS. CPC, Spectrum, PCW. MUSIC MACHINE. Música en CPC. TALLER DE HARDWARE. Triproyecto Estival. JUEGOS: Stormlord, Teenage.



SINCLAIR OCIO.
Nº 7 SEPT. 89. 295 PTS.
CONCURSO Y ANIVERSARIO DINAMIC. T X T · CPC. SOPA DE LETRAS. Juegos: RED HAT, EL CORSARIO y muchos más. MUSIC MACHINE. Trucos, Pokes y Cargadores para PC.



SINCLAIR OCIO.
Nº 8 OCTUB. 89. 295 PTS.
BATMAN en tu ordenador. EL MUNDO DE LAS AVENTURAS CONVERSACIONALES. Taller de Hardware: TESTERONE. GUNSTICK: ¿Como funciona ?. JUEGOS: Krom el Guerrero.



SINCLAIR OCIO.
Nº 9 NOVI. 89. 295 PTS.
MOT Nuevas técnicas de programación. TALLER DE HARDWARE. Proyecto Refire. TEST IMPRESORAS: DMP 3000. TRUCOS, POKES Y CARGADORES para PC, PCW, CPC y Spectrum.



SINCLAIR OCIO.
Nº 10 DICI. 89. 295 PTS. ¡Vive el Comic !. Los mejores juegos: Tintin en la Luna, Jabato, Capitán América. Spiderman, Capitán Trueno y Tom y Jerry. APRENDE A PROGRAMAR CON OPERA SOFT.



SINCLAIR OCIO.
Nº 11 ENERO 90. 295 PTS.
APRENDE A PROGRAMAR CON OPERA SOFT. TALLER DE HARDWARE: Proyecto TELBA. STOP PRESS. Autoedición en el CPC. SOFTWARE: Rutina Fill. (Spectrum).



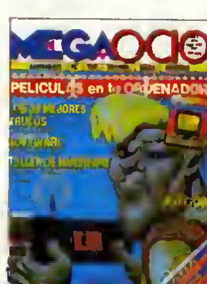
SINCLAIR OCIO.
Nº 12 FEBR. 90. 295 PTS.
SOFTWARE PROFESIONAL. APRENDE A PROGRAMAR CON OPERA SOFT. TALLER DE HARDAWRE. Proyecto DIXIXONA. Editor de cabeceras (CPC). Editor de caracteres.



SINCLAIR OCIO.
Nº 13 MAR. 90. 295 PTS.
Historia del SOFTWARE. APRENDE A PROGRAMAR CON GAME SOFT. TALLER DE HARDWARE. Proyecto DIXIXONA. TRUCOS, POKES Y CARGADORES. Para Spectrum, CPC, PC Y PCW.



SINCLAIR OCIO.
Nº 14 ABRIL 90. 295 PTS.
MAQUINAS PARA JUGAR: Consultor de aventuras, Aprende a programar con OPERA SOFT. ENTREVISTA TELETXIP. TALLER DE HARDWARE. Proyecto "Luisa Lane ". TRUCOS.



MEGAOCIO
Nº 15 MAYO 90. 375 PTS.
PELICULAS en tu ORDENADOR. LOS 30 MEJORES TRUCOS. Acaba tus juegos. SOFTWARE: Contabilidad (CPC). TALLER DE HARDWARE. Proyectos INTERRUPTUS.



MEGAOCIO.
Nº 16 JUNIO 90. 375 PTS.
GUIA DEL JUGADOR. Dragon's Breath y Pipemania. JUEGA LOS MUNDIALES EN CASA. Comentamos los mejores juegos. DIGI - VIEW GOLD 4.0. Un nuevo mundo en Amiga.

NO TE PIERDAS NI UN EJEMPLAR DE TU REVISTA

EJEMPLARES ATRASADOS



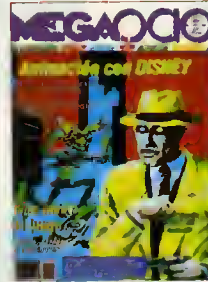
MEGAOCIO.
Nº 17 JUL-AG 90. 500 PTS.
ELVIRA. ¡ ADIOS MUNDIAL!. EXTRA EXTRA. Gráficos para MICRODESIGN. DEVPAC SPECTRUM. Ensamblador desensamblador. AMIGA ACTION REPLAY.



MEGAOCIO.
Nº 18 SEP. 90. 400 PTS.
SOFTWARE EDUCATIVO. Aprende inglés. LOS NUEVOS AMSTRAD CPC PLUS. LA GUIA DEL JUGADOR. Maniac Mansion. TRUCOS, POKES Y CARGADORES. JUEGOS: Colosus Chess X.



MEGAOCIO.
Nº 19 OCTU. 90. 400 PTS.
ENTREVISTA: Mike McKnight. (Teclista de MADONNA). NOTICIAS: DICK TRACY. Guia del Jugador. COLORADO INDIANA JONES (2ª Parte). TRUCOS, POKES...



MEGAOCIO.
Nº 20 NOV. 90. 400 PTS.
Animación con DISNEY Novedades: TOMAHAWK. Análisis: GAME BOPY. Juegos y trucos para tu CONSOLA. DICK TRACY: EL JUEGO. Guia del Jugador. NORTE Y SUR.



MEGAOCIO.
Nº 21 DICI. 90. 400 PTS.
Especial Navidad. Guía de consolas. Soluciones: Khalaan, Corporation
JUEGOS: Spiderman, Caveman, Indianapolis.
TRUCOS CPC. Listados. Correo.



MEGAOCIO.
Nº 22 ENERO 91. 400 PTS.
ROGUE TROOPER, el gigante azul. Programas de música. Trucos, pokes y cargadores.

¿Qué no pudiste comprar aquel ejemplar en el que se comentaba tu juego favorito, aquel cursillo tan interesante de programación o los siempre útiles Talleres de Hardware?
¡ APROVECHA AHORA ESTA OPORTUNIDAD!

CUPON DE PEDIDO

SI, RUEGO ME ENVIEN LOS SIGUIENTES EJEMPLARES ATRASADOS AL PRECIO DE PORTADA(GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS):

EJEMPLAR Nº: ____

Nombre: ____

Dirección: ____

Localidad: ____

Provincia: ____

FORMA DE PAGO:

☐ CONTRA REEMBOLSO

☐ TALON A NOMBRE DE BMF GRUPO DE COMUNICACION, S.A.

COMPLETA TU COLECCION

JUEGOS

PRINCE OF PERSIA



La princesa está triste. ¿Qué tendrá la princesa?. Pues nada, lo típico, que la han encerrado en lo alto de una torre y que el malo de la película quiere hacerla su esposa a la fuerza.



El tiempo pasa y la princesa no puede esperarnos eternamente. (PC VGA)

Si hubiese venido antes a este pícaro mundo, el argumento de este juego me traería nostálgicos recuerdos de viejas películas mudas con Valentino, Fairbanks Jr... Si aquellos héroes de los que se enamoraron nuestras abuelas y que se pasaban la vida rescatando hermosas doncellas de las garras del malvado hubiesen nacido en los sesenta, seguramente habrían prestado su rostro y su nombre para la carátula de este juego. ¡Pero ya no se hacen películas como las de antes... (suspiro)!. La nuestra es la generación de la hamburguesa, del telefax y de la violencia en el fútbol. ¿Dónde queda espacio para el romanticismo y para las bellas historias de amor?. Pues muy sencillo, en nuestros ordenadores personales. ¿Que no?. ¿Es que no os resulta conocido el tema chico-busca-chica en la mayoría de los videojuegos?. Pues ya está.

Erase una vez...

Prince of Persia nos traslada al Oriente Medio en una época en que el petróleo se consideraba como una especie de barro sucio y pegajoso. De todas formas la gente no era inmensamente feliz ni mucho menos porque, aunque no había armas químicas ni porquerías de ese estilo, ya hacía mucho que se habían inventado las guerras. Precisamente, el Sultán Imir Iffic se encontraba guerreando en el extranjero y había dejado a su hija, la Princesa, solita en el palacio. El gran error del Sultán fue dejar como regente en su ausencia al Gran Visir Jaffar, pérfido y ruin donde los haya.

No había hecho el Sultán más que despedirse cuando el malvado Jaffar agarró a la pobre Princesita de los pelos, así por las buenas, y la arrojó sin ningún miramiento a la mazmorra de la Torre de las Lamentaciones.

-"¿Te casarás conmigo?"

-"¡Jamás!"

-"Muy bien. Unas cuantas semanas a pan y agua te harán cambiar de parecer. Y cuando te conviertas en mi esposa yo seré el nuevo Sultán"

Pobre chica. Menos mal que en aquellos momentos te encontrabas tú, intrépido aventurero, merodeando por aquella zona y no por casualidad, la verdad sea dicha. Recuerdas aún cuando la viste por primera vez ¿verdad?.

Fue en la India, hace apenas dos meses, cuando entraste precipitadamente por la ventana de su habitación huyendo de la guardia real por razones que no vienen al caso. ¿Recuerdas su bello rostro, sus ojos azules, sus hermosos labios...?. Entonces no sabías quién era ella pero lo que pronto adivinaste es que a partir de aquel momento sería la dueña de tu corazón. ¡Vaya susto que se llevó y qué dulce fue su sonrisa cuando le contaste, tartamudeando, el motivo de tu inesperada y escandalosa irrupción!. ¿Recuerdas cómo te ocultó de los guardias que te perseguían y cómo prometió no contar a nadie todo lo que allí había sucedido?. Sabías bien que haber visto su rostro sin el velo te llevaría a la muerte si llegase a saberse. ¡Qué bello gesto!. "Este será nuestro secreto. Espero que nos volvamos a ver" dijo ella cuando escapabas sigilosamente por la ventana.

¡Y ahora corre el rumor de que ella, la hija del Sultán, ha sido secuestrada por el Gran Visir!. ¡Qué osadía!. Pues nada, a rescatarla tocan.

El juego

Prince of Persia sería la típica videoaventura con pequeños elementos de arcade si no fuera por un punto muy, pero que muy destacable que merece especial atención: el movimiento.

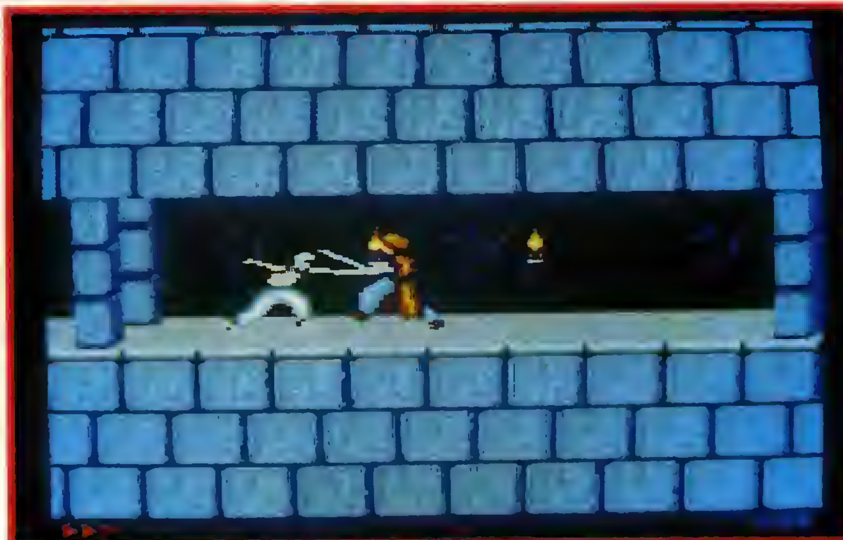
Efectivamente, las secuencias de animación son numerosísimas y muy bien estudiadas. Contemplar el salto del protagonista, cómo trepa a un nivel superior, cómo corre, frena o se agacha es un espectáculo que merece la pena. Pocos juegos (por no decir que ninguno) hemos visto para CPC con esta calidad de movimiento.

Los gráficos están en MODE 0 y las pantallas son todas muy parecidas. Podría pensarse que entre la cantidad de secuencias de movimiento (que deben ocupar bastante memoria) y la monotonía de las pantallas, el resultado final sería un juego mediocre en cuanto a adicción. Pero la verdad es que resulta bastante entretenido jugar con este Prince of Persia. La interesante opción de poder cargar partidas sin tener que comenzar siempre desde el nivel 1 ayuda a no cansarse del juego y a mantener un nivel de adicción bastante adecuado.

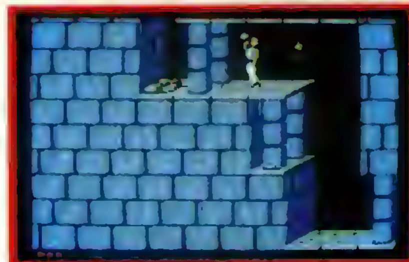
El juego consiste en ir avanzando por las distintas estancias del palacio hasta llegar a la Princesa. La mayoría de las veces tendremos que usar la inteligencia y obrar con cautela más que con velocidad y reflejos. La sensación de realidad es completa, tanto por el estupendo y ya comentado movimiento como por los efectos de las trampas y caídas en nuestro personaje. Así, una caída desde lo más alto nos produce la muerte, desde una altura menor gasta un poco de energía y desde un lugar relativamente bajo sólo nos hace agacharnos según el lógico efecto de la gravedad. En nuestro deambular por los pasillos encontraremos útiles pociones rojas que recargan la fuerza vital y venenosas pócimas azules, así como una útil espada. Otras jarras rojas y verdes nos proporcionarán ciertas ventajas, pero son difíciles de encontrar. Y ya, para terminar, un par de consejos:

- Busca habitaciones secretas. Puedes encontrar útiles pociones escondidas.
- Si no eres muy diestro con la espada, prueba a saltar sobre los enemigos. Con un poco de práctica y de suerte conseguirás evitar la pelea.

David Burgos Prieto



En las escenas de lucha debemos desenfundar rápidamente la espada, de lo contrario podemos perder todas las vidas. (CPC)



Tras un buen trago, podremos continuar nuestro camino con nuevos ánimos. ¡Cuidado con las pociones azules! (Amstrad CPC)

VERSION COMENTADA: AMSTRAD CPC

Un juego bastante majo con un movimiento excelente. El sonido es escaso y prácticamente se reduce a una musiquilla de presentación y a otra de despedida. Los efectos sonoros durante la partida son adecuados. Merece la pena echarle un vistazo (y hasta dos o tres).

OTRAS VERSIONES:

Amiga, PC, Atari ST y Amstrad CPC.

Creador:

BRODERBUND

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

La animación.

Lo peor:

El escaso sonido.



Sonido: 5
Gráficos: 8
Adicción: 7

VERSION PC/AMIGA

Las versiones de Prince of Persia para PC y Amiga son prácticamente idénticas. Difieren un poco, lógicamente, en el sonido, pero tanto en una como en otra máquina éste es uno de los puntos flojos si bien es superior en Amiga. Los gráficos del personaje, bastante bien definidos, acompañados de un movimiento excepcional (de lo mejorcito que hemos visto) son el máximo atractivo de este juego.

¿TIENES ALGO QUE CAMBIAR, COMPRAR O VENDER? ¿O QUIZA OFERTAS O DEMANDAS TRABAJO...?

MEGAOCIO

OFERTAS TRABAJO: COMPRO, VENDO, CAMBIO

■Trabajo ■Vendo ■Compro ■Cambio

Comunidad autónoma ________________

Estos anuncios están reservados exclusivamente a particulares y sin objetivos comerciales: ofertas de trabajo, intercambio y venta de material de ocasión, creación de clubes, cambio de experiencias, contactos y cualquier otro servicio útil a nuestros lectores. Los anuncios de venta e intercambio de programas no originales serán rechazados sistemáticamente.

Envía este cupón con 50 sellos a MEGAOCIO. C/García de Paredes 76 Dpdo. 1A 28010 Madrid

MEGAOCIO no garantiza ningún plazo de publicación y se reserva el derecho a publicar los anuncios.

Año III Nº 25 Abril 1991

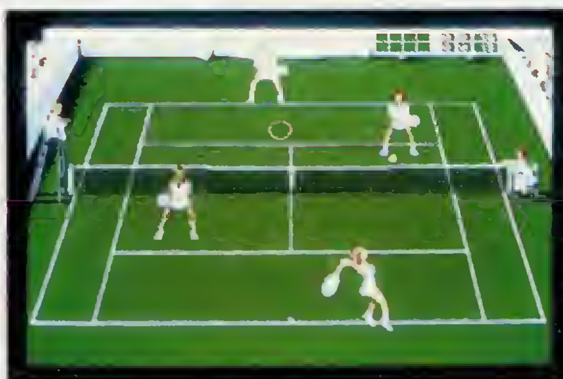
CONSOLAS

ATARI-AMSTRAD-COMMODORE-NINTENDO

Premios para juegos de consola

Este año, como el anterior, estarán presentes en la European Computer Trade Show: Nintendo, Sega y Atari, presentando sus consolas y nuevos videojuegos. Ahora, por primera vez y gracias al auge de las consolas, se han diversificado los premios en más categorías, pudiendo acceder los juegos de consola.

PRO TENNIS TOUR



Ubi Soft ha realizado la conversión de su fantástico Pro Tennis Tour para la consola Amstrad GX 4000. Es éste un soberbio simulador de tenis con un más que aceptable nivel de gráficos y sonido, y de gran velocidad de movimientos. Esperemos que los señores de Ubi se animen y lancen pronto el Pro Tennis Tour 2 para la GX 4000.

Especialmente recomendado para los amantes del tenis.



SHADOW OF THE BEAST

Ocean ha lanzado el famoso Shadow of the Beast para el Commodore 64 y para la consola GX 4000 en cartucho. Como podéis suponer, los gráficos, sonidos y movimiento son todo lo buenos que se podía esperar.

UN JOYSTICK ORIGINAL

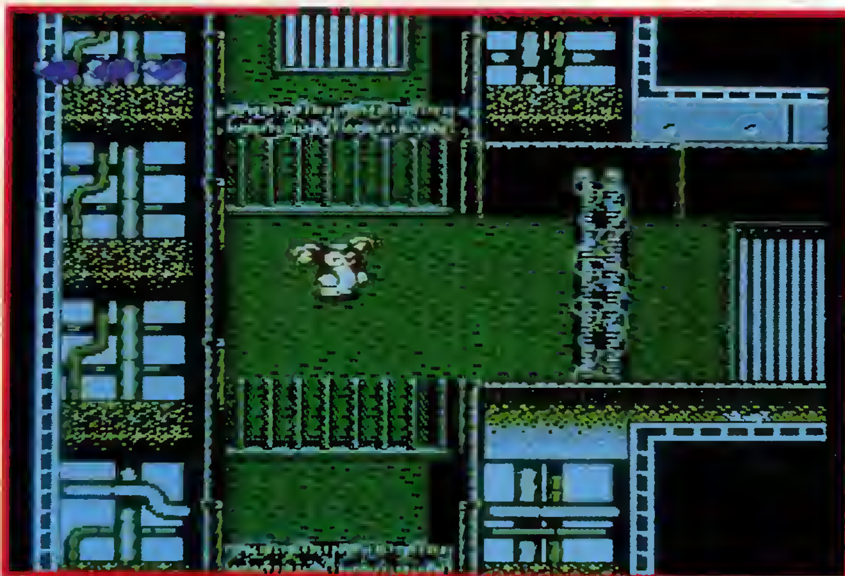
La industria avanza saltando obstáculos y barreras. Desde USA nos llega la noticia de un nuevo joystick para Nintendo llamado Power Glove. Lo curioso del invento es que tiene forma de guante y son los movimientos de la mano enguantada los que controlan la acción. Power Glove se está vendiendo en los Estados Unidos al precio de 90 dólares; aún desconocemos si se distribuirá en nuestro país y a que precio.



GREMLINS 2

Ya están aquí de nuevo

Seis años después han vuelto para seguir divirtiéndonos con sus diabluras. Son como niños pero más feos y, sobre todo, mucho más peligrosos.



Gizmo a solas, sin enemigos. Extraño.

La historia es por todos conocida. Los Gremlins o, mejor dicho, los Mogwais, son como ositos de peluche, suaves, unas criaturas encantadoras de misterioso origen. Pero hay tres cosas que no debes olvidar si no quieres que se conviertan en peligrosos monstruitos: no exponerlos a la luz directa, no mojarlos y no darles comida después de medianoche.

Como es de suponer, alguna de estas reglas resulta violada porque si no, no habría historia ni juego ni nada de nada. La aventura comienza en el laboratorio genético Clamp. Gizmo resulta mojado accidentalmente y, como resultado, surgen cuatro nuevos Mogwais. Las nuevas generaciones resultan siempre más rebeldes y conflictivas que las de sus progenitores. Así, los nuevos Gremlins tardan poco en traer preocupaciones y quebraderos de cabeza a todo el mundo. Algunos incluso se dedican a saciar su sed con los productos del laboratorio genético, para disgusto y reprobación de sus seres más queridos. Resultados: uno de ellos se transforma en Gremlin eléctrico y otro en monstruosa araña por efecto de sendas pociones. Y es que el vicio de beber no conduce a nada bueno.

El objetivo del juego consiste en acabar los cinco niveles (camino de la oficina, por los conductos del aire acondicionado, en el centro Clamp, en el laboratorio y en el centro de control), derrotando a los cuatro malvados Gremlins de turno. Para ello, Gizmo cuenta con un armamento terrorífico que va desde el lanzamiento de tomates y de clips para papeles hasta el uso de cerillas para quemarle las cejas a los enemigos.

Gremlins 2 es un interesante arcade de vista cenital tipo Commando con un extenso mapeado y libertad de movimientos en todas las direcciones. Los enemigos son múltiples y variados, y existe un gran número de objetos interesantes que podemos recoger o comprar en las tiendas. Al destruir a un enemigo obtenemos, principalmente, bolas de cristal que sirven de dinero en la tienda de Mr. Wing. En dichas tiendas venden depósitos de energía que mejoran nuestras armas y vidas, entre otras cosas. También hay objetos que acaban con gran parte de los enemigos en pantalla, taladros que proporcionan inmunidad y relojes que inmovilizan al personal.

La música es excelente y muy variada, los gráficos de las presentaciones y a lo largo del juego, también. Falla un poco el scroll de los escenarios, un poco brusco a veces, pero el conjunto del juego se merece una nota bien alta.

El acabado del juego es digno de mención. No resulta habitual en los juegos para la Nintendo Entertainment System incluir presentaciones tan elaboradas y con animaciones tan soberbias como en el caso que nos ocupa. Al comienzo de cada nivel se nos deleita con una pequeña introducción animada que, respetando el argumento de la película, nos pone perfectamente en situación. Bonito detalle que se agradece.

CONSOLA:

NINTENDO

Lo mejor:

Todo.

Lo peor:

El scroll.



Sonido:	**9**
Gráficos:	**9**
Adicción:	**8**



TOTAL RECALL

Crónicas marcianas

El cielo está rojo. ¿Rojo?. Mi compañera lleva una escafandra y yo también. ¿Dónde estoy?. No reconozco este paisaje. No es de la Tierra. Y, sin embargo, me resulta tan familiar...

La apacible vida de Douglas Quaid empieza a tambalearse por culpa de extraños sueños que le hacen dudar de su verdadera identidad. La clave de todo parece hallarse en Memory Call, empresa dedicada al implante de falsos recuerdos. Douglas acude con el propósito de adquirir un recuerdo similar al de los sueños que tanto le atormentan. Pero una vez allí surge lo imprevisto, porque comienza a tener plena conciencia de que sus sueños son verdaderos recuerdos, con una nitidez propia de la realidad. Finalmente resulta que la vida con su esposa en la Tierra es realmente una tapadera, que él no es quien creía ser y que sus sueños sobre una vida en Marte son reales. ¿O es todo un recuerdo implantado?.

Hay que reconocer que el argumento de Total Recall es increíblemente atractivo y original. La barrera que separa realidad y fantasía resulta tan frágil que en ningún momento de la película sabemos con certeza dónde estamos. Ultimamente, tras todo éxito en taquilla surge la inevitable conversión en videojuego. Siempre se ha criticado este proceder porque en muchas ocasiones se ocultaban juegos de dudosa calidad tras una carátula con título de película famosa. Y en este caso, así es.

El juego consiste básicamente en ir destrozando enemigos, ya sea a puñetazos, ya sea con algún tipo de arma (pistola, ametralladora, láser o minas), recoger cápsulas de energía y poco más. Bien es cierto que hay muchos juegos que con esta misma idea general son superadictivos y han triunfado plenamente pero, por desgracia, no es éste el caso. El argumento de Total Recall se prestaba a una suculenta transformación en interesantísimo videojuego. La idea podía dar mucho de sí. Era casi más difícil hacer un mal juego que algo realmente digno, pero los señores de Acclaim se han lucido. Una música machacona y aburrida, unos gráficos de lo más normalito y un desarrollo de juego que no interesa a nadie convierten a Total Recall en un programa insulso, sin ningún interés ni aliciente y bastante aburrido. En fin, un juego más, del montón, que sin ser una bazofia se borrará pronto de nuestro recuerdo por mucho que traten de "implantárnoslo".

CONSOLA:
NINTENDO
Lo mejor:
La música
Lo peor:
El desarrollo.



Sonido:	7
Gráficos:	6
Adicción:	4



En la guarida del enemigo.

GAMEBOY

REVENGE OF THE GATOR



Los videojuegos inspirados en los pinball de salón han aparecido en multitud de ocasiones en los ordenadores, intentando ofrecer el clone más aproximado posible a éstos o, por el contrario, dotándolos con características propias.

El resultado, por lo general, ha sido malo, regular y en muy pocas ocasiones bueno. Casi siempre se pierden los detalles más importes de un pinball: bola grande y rápida, posibilidad de hacer falta, realismo en los rebotes, etc.

El juego que en estos momentos nos ocupa es la excepción de toda regla, ya que si bien no admite la posibilidad de mover la máquina, si incorpora todos los demás detalles con gran precisión e incluso muchos otros que en una máquina de salón no sería posible.

Nada más conectar la máquina, aparece en pantalla una simpática y pegadiza melodía, con tres graciosos cocodrilos bailando al ritmo de la misma. Al pulsar cualquier tecla aparece un menú con cuatro opciones de juego. La primera es para un jugador, siendo las tres siguientes para dos jugadores con el cable Vídeo Link.

La pantalla se encuentra dividida en tres zonas de juego. Se empieza jugando en la del medio y desde ésta, dependiendo de nuestra destreza, tendremos acceso a la superior o, por el contrario, bajaremos a la inferior (lo más frecuente al principio.)

El juego básicamente es igual que cualquier otro pinball, con la diferencia de que éste incorpora fases de bonos, múltiples dianas y, como no, cocodrilos que nos ayudarán si les propinamos unos buenos pelotazos.

¿Qué opinamos...?

Sin duda alguna Revenge of the Gator es uno de los juegos de pinball mejor realizado que hemos tenido ocasión de observar. Es increíble ver como una máquina de las dimensiones de la Gameboy, con una pantalla pequeña e inferior a los monitores de los ordenadores y además, con gráficos en blanco y negro, es capaz de superar con creces en adicción, gráficos y sonido a todo lo hecho hasta ahora para los ordenadores.

No obstante, no todo es perfecto en Revenge of the Gator y así lo demuestra un gran despiste de sus programadores: no tiene la posibilidad de mover el pinball. En multitud de ocasiones podremos desesperarnos viendo como la bola va a caer por el agujero, sin que podamos hacer nada al respecto.

Revenge of the Gator, sin duda alguna, nos proporcionará buenos ratos de diversión a través de sus múltiples niveles. Recomendado.

TRUCOS

- Hay dos formas de conseguir los protectores central, izquierdo y derecho. La primera de ellas, y la más difícil, es jugando a la máquina tragaperras y obteniendo tres pececillos. La segunda es encendiendo los cuatro corazones de la zona superior de la pantalla.
- Destruyendo las tres dianas, se abrirá la puerta y podremos acceder a un nivel superior.

CONSOLA:
GAMEBOY

Lo mejor:
Completo y muy real.

Lo peor:
No tiene posibilidad de mover la máquina.



Sonido: 8
Gráficos: 9
Adicción: 10

SUSCRIBETE AHORA A

MEGAOCIO Y...



✔ **BENEFICIATE DE UN DESCUENTO DEL 20%.**
Recibe en tu propio domicilio la revista sin coste adicional. Sin preocupaciones de no obtenerla en tu punto de venta habitual. Disfruta de las ventajas que te ofrece ser miembro del CLUB A. USER:
Concursos, Sorteos, Invitaciones a ferias, Cursillos, etc.

✔ **Y recuerda que en MEGAOCIO encontrarás noticias, los mejores juegos, trucos para acabarlos, listados, y toda la información necesaria para sacarle el máximo provecho a tu ordenador.**
Además tendrás acceso a nuevas secciones:
"La Guía del jugador", "Chip", "Futuros lanzamientos" y "Arcades".

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a:
BMF Grupo de Comunicación S.A.
C/ García de Paredes, 76D 1ºIzda.
28010 MADRID

CUPON DE SUSCRIPCION

Deseo suscribirme a MEGAOCIO por:
Un año al precio de 4.000 Ptas.

NOMBRE..
APELLIDOS..
DIRECCION..
CODIGO POSTAL.......................LOCALIDAD.......................
PROVINCIA..

FORMA DE PAGO:
☐ Contrareembolso ☐ Talón a BMF Grupo de Comunicación, S.A.



TORVAK THE WARRIOR

Teclea la palabra "CHEAT" en la pantalla de altas puntuaciones, seguido de tantos puntos finales como te permita el ordenador. Después, durante el juego, mantén pulsado el botón de disparo y pulsa las teclas del 1 al 5 para acceder a los distintos entre niveles.



AWESOME

Espera hasta que aparezca la pantalla de nivel de carga/energía, entonces desplaza el cursor a la esquina superior izquierda, dispara y pulsa + en el teclado numérico simultáneamente. La pantalla parpadeará y tendrás escudos y vidas infinitas.



LOTUS ESPRIT

En el Amiga, introduce el nombre del jugador uno como "FIELDS OF FIRE" y podrás calificarte sin esfuerzo. En el Atari ST, introduce el nombre del jugador número uno como "ANGLE DARK" y el del número dos "HARVEST HOME".



LA ESPIA QUE ME AMO

En las primeras escenas de títulos, teclea "MISS MONEY PENNY" (inténtalo con o sin espacios) para conseguir vidas infinitas.



DRAGONS LAIR II: Time Warp

Juega una partida, lo suficientemente bien como para pasar del primer nivel y poder salvar a disco la partida con la tecla "S". Ahora sal del juego y carga un editor de ficheros (las PCTOOLS, UTILIDADES NORTON o el mismo DEBUG pueden servirte).

Edita el fichero TIMEWARP.SAV (tiene una longitud de 5 bytes) y modifica el último byte como FF (en hexadecimal). Ahora salva el resultado y resetea el ordenador.

Si juegas una partida y pulsas la tecla "L" para cargar la última posición en que jugaste, dispondrás de 255 vidas.

TWINWORLD



Teclea el siguiente cargador con el juego original en disco y obtendrás vidas infinitas:

```
10 REM CARGADOR TWINLORD
20 DATA
   21,A7,BE,06,04,CD,77
30 DATA
   BC,EB,CD,83,BC,CD,7A
40 DATA
   BC,3E,C3,32,F5,40,21
50 DATA
   9D,BE,22,F6,40,C3,00
60 DATA
   40,01,7E,FA,AF,ED,79
70 DATA
   32,53,29,C9,54,57,49
80 DATA 4E
90 FOR n=&BE80 TO &BEAA
100 READ x$:x=VAL("&"+x$)
110 POKE n,x:y=y+x:NEXT
120 IF y&1510 THEN 190
130 PRINT "PON TWINWORLD"
140 CALL &BB18:MODE 0
150 CALL &BE80
```



DRAGON BREED

Juega hasta pasar la primera fase y mientras se está cargando otra, mantén pulsados el botón izquierdo del ratón, DELETE y HELP al mismo tiempo. La pantalla se pondrá intermitente y podrás acceder a los niveles que desees con la ayuda de los signos del teclado de suma y resta.



PRINCIPE DE PERSIA

Además de poseer una animación estupenda, Prince of Persia dispone de una gran cantidad de pequeños secretos que nos ayudarán en la ardua y gratificante misión de salvar a la bella princesa. A continuación los desvelamos.

CUCHILLAS

Aunque parecen espantosas, los extremos de estas peligrosas puertas, afiladas como cuchillos, son bastante fáciles de evitar. El método más seguro es dar un paso con cuidado hasta que estés a una corta distancia de la cuchilla, después espera hasta que las dos puertas estén cerradas antes de dar un paso con cuidado hacia el otro lado. En los últimos niveles es mejor correr e incluso saltar entre las puertas, de modo que practica la forma de medir el tiempo en los primeros niveles: te será más fácil.

LOSAS FALSAS Y REJAS

Se pueden levantar todas las rejas, aunque a menudo las losas falsas que las abren se encuentran lejos de ellas. Busca las losas falsas, las reconocerás porque están ligeramente elevadas respecto al resto.

A menudo el dispositivo que cierra la puerta está situado directamente enfrente de ella y hace necesario saltar justo antes de alcanzar la entrada.

SALAS SECRETAS

Si una losa sin base está en la parte superior o inferior de una pantalla, tienes una buena oportunidad de que haya un pasaje secreto debajo. Para evitar que las losas del techo caigan sobre tu cabeza y provoquen una pérdida de energía, da un paso cuidadoso en el centro de la losa de cara a la derecha, salta para descolocar la losa y después inmediatamente da un paso cuidadoso hacia la derecha. La losa caerá detrás de ti sin hacerte ningún daño.

LUCHA CON ESPADAS

A pesar de que sólo tienes dos movimientos de ataque, los espadachines expertos pueden conseguir algunas muestras deslumbrantes de esgrima. Con la mayoría de los guardias, sólo tienes que esperar hasta que se muevan hacia ti antes de acometer contra ellos para derrotarlos rápidamente. Los jugadores más aventureros deberían abrir con un quite a la acometida del oponente antes de lanzarse al ataque.

LOSAS INESTABLES

Cuando debajo de las losas no hay nada que las sostenga, caerán cuando camines sobre ellas. La mejor forma de distinguir una losa sin base es saltar en el aire en el mismo nivel que la plataforma sospechosa. Cuando aterrices todas las losas sin base temblarán ligeramente revelando sus intenciones. Corre derecho a través de ellas sin detenerte, y te verás a salvo en el otro lado o prueba a saltarlas.

EL ESQUELETO

El esqueleto del nivel tres es un adversario particularmente molesto, no lo puedes matar. En vez de ello, tienes que obligarlo a acercarse al extremo de la plataforma, descender y seguir obligándolo a retroceder hasta que caiga a un nivel inferior. Así podrás lograr que salga de tu vista y de tu vida.

EL GORDO

En el nivel seis te encontrarás con un guardián gordo. No te asustes por su tamaño, es uno de los oponentes más débiles. Espera que ataque para que puedas esquivar su golpe y después ataca tú rápidamente. Repite esta secuencia hasta que caiga derrotado.

POCIONES

La mayoría de las pociones están situadas exactamente donde las necesitas —después de una pelea o de una gran caída, por ejemplo–. Presta mucha atención al color y al tamaño de la poción:

Pequeña roja
Da un punto de energía

Pequeña azul
Quita un punto de energía

Roja grande
Restaura todos los puntos de energía o los incrementa.

Verde grande
No hay demasiadas por ahí. El efecto varía, y va desde permitirte flotar en una caída grande hasta poder darle la vuelta a la pantalla.

ESTACAS OCULTAS

Si te acercas demasiado al grupo de agujeros del suelo, surgirán unas afiladas estacas que debemos atravesar con sumo cuidado. Puedes caminar con cuidado entre ellos o saltarlos.

LOS SALTOS

Un salto largo supone una carrerilla de al menos tres losas de longitud. Cuando el espacio está limitado usa pasos cuidadosos para conseguir un movimiento más preciso en la sala.

EL ESPEJO

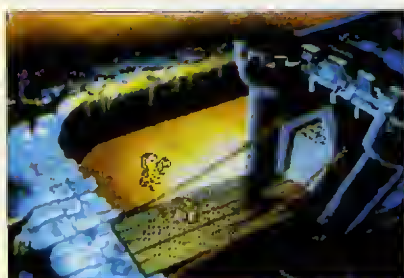
Al final del nivel cuatro aparece de la nada un gran espejo que bloquea la salida. La única forma de pasarlo es dar un salto con carrerilla a través de él. Por desgracia, esto libera a tu doble de la "imagen del espejo", y que te pondrá las cosas difíciles durante una buena parte de la aventura.

Dragon's Lair II: Time Warp

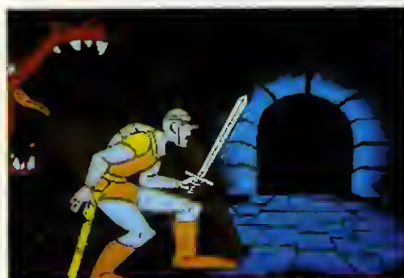
La princesa Daphne ha sido secuestrada por el maléfico brujo Mordroc y quiere obligar a Daphne a que se case con él a no ser que Dirk, el Osado, pueda rescatarla. En principio no parece una misión demasiado difícil, pero ya veremos más adelante, cuando aparezca la suegra de Dirk.



1. Nuestra aventura comienza con Dirk sentado a la mesa, esperando el desayuno con su familia. Todo está tranquilo hasta que su suegra entra en la habitación y se abalanza por encima de la mesa esgrimiendo un enorme rodillo. Para evitar su golpe, muévete a la IZQUIERDA cuando grite "KIDNAPPED AGAIN" (Secuestrada otra vez).



2. Con su suegra pisándole los pies, Dirk acaba en el puente levadizo de un castillo. Muévete hacia ABAJO en cuanto Dirk se ponga sobre el puente para evitar los tentáculos verdes que surgen del foso por debajo, y después muévete inmediatamente a la DERECHA para entrar en el castillo.



3. Dirk aparece dentro del castillo, seguido de muy cerca por su suegra. Cuando ella corre hacia la puerta, aparece una serpiente con la intención de zamparse a Dirk. Haz FUEGO para golpear a la serpiente, y conseguirás que se asuste y desaparezca. Ahora muévete a la DERECHA.



4. En cuanto Dirk aparezca, BAJA y vé a la IZQUIERDA para evitar a la serpiente.



5. Ve a la IZQUIERDA para evitar el rodillo de tu amada suegra y después muévete deprisa hacia ARRIBA para seguir adelante en la búsqueda.



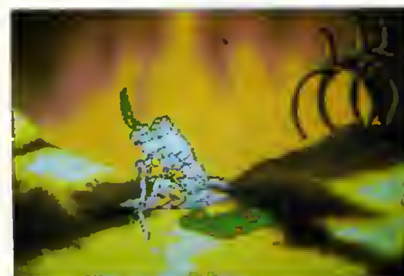
6. Encaramado precariamente del saliente de una roca, SUBE para que Dirk salte y no se acabe su suerte.



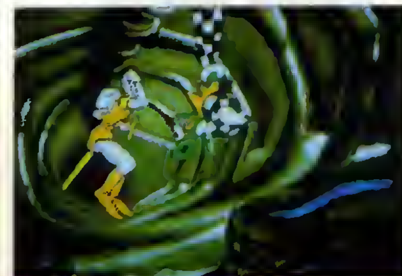
7. El pilar sobre el que había caído Dirk está cayendo por la colina hacia un gran agujero. Ve hacia ABAJO en cuanto caiga la roca, después vuelve a moverte hacia ABAJO en cuanto caiga Dirk.



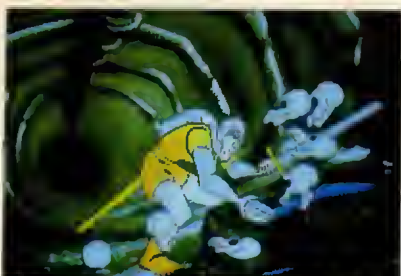
8. Dirk aparece dentro de un salón con tesoros, encima de una máquina de tiempo parlante. De repente, otra serpiente surge de entre las monedas. Haz FUEGO para golpear la cabeza de la serpiente con la espada de Dirk, después SUBE para saltar sobre la máquina del tiempo.



9. La serpiente está un poco disgustada y por eso levanta la máquina del tiempo por los aires. Haz FUEGO para proporcionarle a la serpiente otro dolor de cabeza.

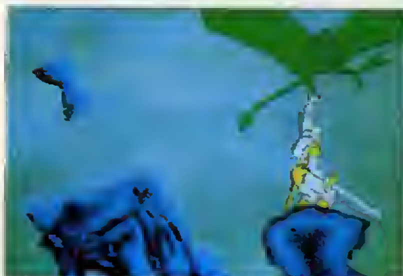


10. Con la máquina balanceándose en el aire, la serpiente trata de arrojar a Dirk fuera de ella. SUBE para trepar a la parte superior de la máquina, después muévete a la DERECHA para saltar sobre el esqueleto de algo parecido a un dragón muerto.


11. Ve a la IZQUIERDA para evitarla y después haz FUEGO para mantenerla a raya. Ve a la IZQUIERDA cuando los cráneos vengan a por Dirk.

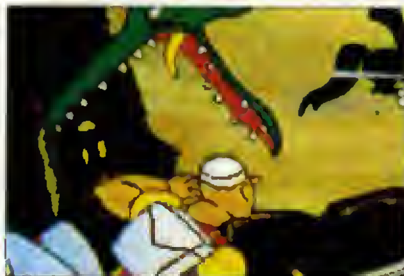

12. Dirk se escapa de las costillas y se abalanza para coger la máquina del tiempo. Pero la serpiente no se da por vencida fácilmente... Ve hacia ABAJO para correr hacia la máquina y después haz FUEGO para asegurarte de que la serpiente guarda las distancias.


13. Dirk cae sobre el asiento del piloto de la máquina del tiempo. Pero, ¿cómo se activa?. Antes de que tenga tiempo de pensar, reaparece la serpiente. Haz FUEGO para golpearla, después muévete a la DERECHA para insertar la espada en la máquina y haz FUEGO para activarla.

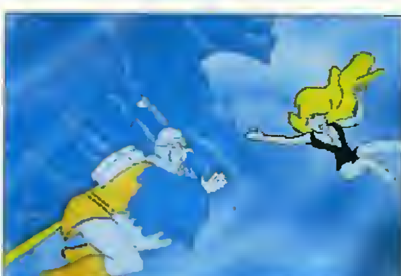

14. La máquina del tiempo lleva a Dirk a una era prehistórica donde los dinosaurios voladores cubren los cielos. SUBE para que Dirk se pueda dar la vuelta para enfrentarse al primer reptil volador. después haz dos veces FUEGO


15. El reptil agarra a Dirk por la pierna y se lo lleva a su señor, el maléfico brujo Mordroc. Empuja hacia ARRIBA para evitar su bastón.

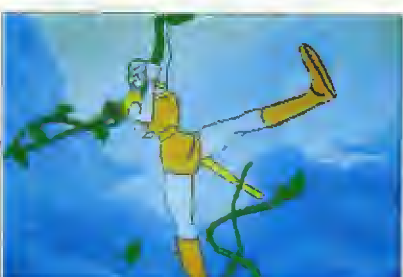

16. Dirk está a solas con el reptil, que está ansioso por comerse al bravo aventurero. Haz FUEGO para darle un golpe, y en cuanto el animal reaccione muévete hacia ARRIBA para evitar mayores problemas.

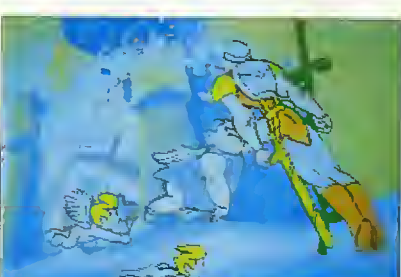

17. Cuando el reptil pasa por encima de una meseta rocosa, muévete a la DERECHA para saltar sobre ésta.

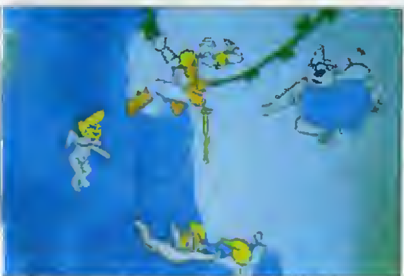

18. Un par de centauros han atrapado a Daphne. Un reptil volador se lanza sobre él para matarlo. Muévete hacia ABAJO en cuanto la escena empiece a mostrar las fauces de la bestia, después haz FUEGO.


19. Dirk cae sobre los centauros, haciendo que Daphne caiga hacia la lava hirviente. Ve hacia ABAJO para seguirla.


20. Daphne y Dirk aterrizan en la máquina del tiempo. Pero, ¿dónde está la espada?. Ahí está, flotando entre el barro. Y para poner las cosas aún más feas, los centauros vuelven a coger a Daphne. BAJA para buscar entre el barro, muévete a la DERECHA para coger la espada y salta para no hacerte daño. SUBE para encaramarte a la máquina del tiempo.


21. Milagrosamente la máquina del tiempo sumerge a Dirk en un extraño banco de nubes. Dirk trepa por una enredadera hacia las nubes, donde se encuentra con un ángel. Muévete hacia ABAJO para evitar la varita mágica y después vé hacia ARRIBA cuando el ángel diga "¡Go away!" (Lárgate).


22. Dirk emerge de entre las nubes para encontrarse a sí mismo a las puertas de un gigantesco castillo. El indicativo dice "EDEN" pero el ángel guardián puede crear problemas. Ve hacia ABAJO para evitar de nuevo la varita del ángel, después muévete a la IZQUIERDA para pasar a los querubines.


23. Dirk aterriza sobre el muro del castillo de Edén. Parece que es la única forma de subir, de modo que muévete hacia ARRIBA para evitar la varita del ángel y vuelve a moverte hacia ARRIBA para trepar por la enredadera.


24. Muévete a la IZQUIERDA cuando Dirk aterrice sobre el muro, después BAJA para soltar la enredadera y aterrizar sobre la rama, SUBE para saltar a la rama más alta y vé a la DERECHA para salir.


25. Dentro de Edén, Dirk se encuentra con un par de serpientes. Haz FUEGO para golpearlas, después, cuando hayan atrapado a Dirk entre sus anillos, haz FUEGO y acto seguido vuelve a hacer FUEGO.



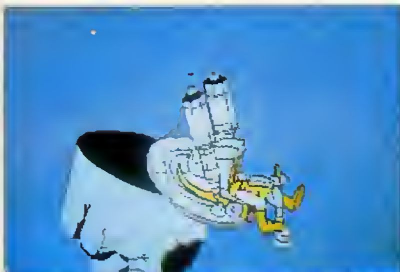
26. Las serpientes deciden jugar con Dirk durante un rato y lanzárselo entre ellas. Para que pueda escapar de sus garras, muévete a la DERECHA y después dos veces hacia ARRIBA.



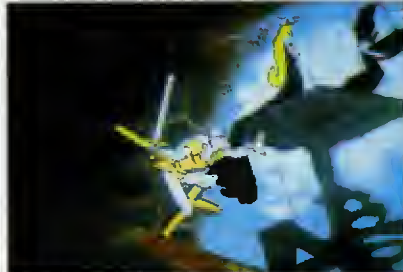
27. Ve hacia ABAJO para darte la vuelta y después hacia la DERECHA para evitar el peligro.



28. Haz FUEGO para que no vaya más lejos.



29. La roca sobre la que está colgada la máquina del tiempo está a punto de hundirse. Haz FUEGO para activar la máquina y entrar en otra zona de tiempo.



30. Dirk se ve transportado al lugar y momento exactos en que Mordroc intenta desposar a Daphne. Mordroc está a punto de poner el anillo de la muerte en el dedo de Daphne. En cuanto aparezca BAJA para cruzar la grieta y haz FUEGO para lanzar la espada de Dirk. (Muy rápido)



31. Mordroc grita de dolor por la herida de su brazo. Furioso, el maléfico brujo ataca. Muévete hacia ARRIBA para saltar hacia adelante y después a la IZQUIERDA para saltar sobre la plataforma. Cuando estés en el aire, muévete hacia ABAJO listo para evitar a Mordroc, y después a la DERECHA para salir.



32. Después de haber escapado momentáneamente a Mordroc, Dirk aterriza cerca del anillo de la muerte. SUBE para levantarte sobre la plataforma y después vé a la DERECHA para abandonar la roca que se está viniendo abajo. Ahora haz FUEGO para coger el anillo y después vé a la IZQUIERDA para escapar.



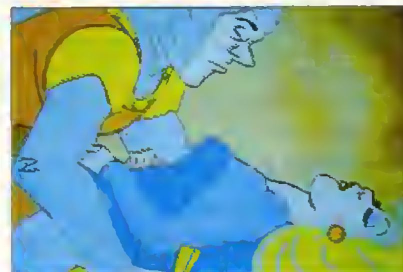
33. Colgado de un pilar rocoso, Dirk se ve atacado por el mago. SUBE para evitar el arco de energía que ha arrojado Mordroc, y después haz FUEGO para lanzarle el anillo antes de que el pilar se venga abajo.



34. El anillo aterriza sobre el dedo de Mordroc y su poder hace que se convierta en una cosa redonda, grande, rosa, cubierta por una verruga. Muévete abajo dos veces.



35. Dirk aterriza cerca de la silueta dormida de Daphne, mientras que la hinchada forma de Mordroc se acerca para matarla. Haz FUEGO para matar al deformado brujo.



36. Daphne yace dormida. Quizá un beso despierte a su amada, como en el cuento de Blancanieves. BAJA para inclinarte y darle un beso, después haz FUEGO para alejar al primer enemigo y vuelve a hacer FUEGO para golpear al segundo.



37. El beso parece haber fallado, –no puede ser, esto sólo ocurre en la realidad– comenta Dirk. Un molesto reptil volador sigue incordiando a nuestro desesperado heroe, haz FUEGO de nuevo para matarlo.



38. Los ojos de Daphne parpadean por instantes mientras se levanta de su sueño. Estira sus brazos doloridos cuando otro molesto reptil volador ataca de nuevo. Haz FUEGO para deshacerte de él. Daphne cae en los brazos de Dirk y un beso da fin a tan intrincada aventura.





En la herrería.

ELVIRA

Ve a la tienda de recuerdos (VER MAPA 1), coge el gran escudo y USALO. Ahora podrás utilizar el escudo siempre hasta que lo arrojes y lo sustituyas por algo mejor. Recoge algo de heno para llevarlo después al establo.

Entra en el castillo (VER MAPA 2) derribando a los caballeros que te afrenten conforme vayas pasando. Ve en línea recta hacia la armería y coge un arma (la espada es la mejor). Coge también la ballesta.

HACIENDO MAGIA

Ahora necesitas el libro mágico. Busca en la biblioteca y después dirígete a la cocina. Coge la miel de la despensa y mézclala con el heno para conseguir Herbal Honey (Miel de hierbas). USALO y podrás reconocer todas las hierbas y flores del jardín.

Ahora sube las escaleras y busca la ballesta por los dormitorios. Aléjate de la hermosa imagen de una mujer con aspecto desvalido que yace inerme en la cama. Es una vampiresa, y te matará si te acercas demasiado.

Ahora baja rápidamente hacia el cobertizo del jardín (VER MAPA 3) y coge la llave, el martillo y la cruz de plata. Además hay otros ingredientes mágicos fáciles de escribir como amapola (poppy), gusanos (maggot - están comiendo en el cuello del viejo muerto), etc, éstos dos elementos se encuentran en el cobertizo y te pillan de paso.

PRACTICANDO CON EL ARCO

Abandona el cobertizo. Ve al jardín botánico y pasa un tiempo admirando los capullos. Después coge el extraño ingrediente. En el camino hacia el jardín mejora tu habilidad con el arco disparando a la diana. Aparecerá un mensaje cuando lo hayas hecho lo suficientemente bien. Agarra al guardián de la puerta del jardín y acto seguido, abre la puerta con la llave que encontraste en el cobertizo.

¿COMO MATAR UN VAMPIRO?

Vuelve al castillo y coge la espada del salón, recuerda que necesitas recoger ingredientes como los helechos. Ve escaleras arriba (VER MAPA 4) hacia la vampiresa. USA la estaca (cierra primero los ojos) y toma el polvo de vampiro y los pernos de la ballesta. Ahora entra en el dormitorio azul y revuelve en los cajones hasta que encuentres una biblia.

EN LA COCINA

Vuelve a la cocina. MEZCLA todos los hechizos que puedas. Si la cocinera está ahí, tendrás que golpearla. Por desgracia, sólo la puedes condimentar con sal, y la sal se encuentra en la sala de torturas. Una vez que haya muerto la cocinera, Elvira tomará su lugar. En este momento, date la vuelta para enfrentarte con el camarero mudo. Dále a Elvira un hechizo Glowing Pride (Orgullo ardiente) y espérala para que busque la PRIMERA LLAVE por tí.

EL LABERINTO

Ahora es momento para explorar el exterior. Ve a la pradera y mata al halcón que lleva la SEGUNDA LLAVE, plumas y una flecha. Ahora tienes que entrar en el laberinto (VER MAPA 5). Coge el huevo del ave. Dirígete al centro del laberinto pero no entres en combate cuerpo a cuerpo con ninguna criatura del laberinto (mira los CONSEJOS GENERALES para que sepas cómo deshacerte de ellos). Busca el estanque de las lilas en el centro y lleva todas las cosas.

Nota: las criaturas del laberinto son ladrones despreciables y taimados. Te habrán quitado varios objetos conforme hayas ido caminando por el laberinto. Todos los objetos que roban los esconden cerca del nido, y también el anillo que perdió Elvira. Recupera todas las cosas. Mira hacia afuera, si hay ojos cuando llegues al nido, utiliza un hechizo para exterminar a todos los enemigos que se encuentran escondidos.

EL CABALLERO GRIS

Abrete camino escaleras abajo hasta la Capilla e inserta el anillo de Elvira en la cruz. Toma el libro de oraciones con Manticore Hide. Ahora duerme bajo el altar en la cámara subterránea. Pon la corona en la cabeza del cruzado y coge la espada sagrada. USALA.

Sube a las almenas (VER MAPA 6) y lucha por hacerte camino hacia el caballero gris (es un arquero). Dispárale con la ballesta. Caerá por encima del muro hacia el foso, pero observa dónde cae porque más tarde necesitarás su cadáver.

HUESOS

Entra en las mazmorras (VER MAPA 7). Toma algunos ingredientes má-



Antes de entrar en el pozo necesitamos una llave, de lo contrario, corremos el riesgo de morir ahogados.

gicos (orugas, tijeretas, etc.) de las celdas. Entra en la cámara de tortura y levanta el anillo del suelo pero no toques nada más. Coge los huesos y la TERCERA LLAVE.

Ahora entra en las catacumbas (VER MAPA 8) y busca en las cámaras mortuorias un féretro vacío. Pon dentro los huesos. Nota: el otro féretro está en la entrada al foso, pero no la abras hasta que estés en posesión de la llave de hierro.

EN EL POZO

Vuelve a la cámara de tortura y coge las tenazas. Después ve a la sala del pozo (pero comprueba que la soga del pozo está abajo). Vuelve a las catacumbas. Puede que te encuentres un monstruo con una piedra. Si te ocurre éso, golpéalo y coge la piedra. Entra ahora en la cámara mortuoria en la que dejaste los huesos. Abre la puerta del foso y se inundará la cámara. Nada hacia abajo y sigue nadando hasta que puedas hacerlo hacia arriba (cuando esté iluminada la flecha hacia arriba). Te verás en la superficie del fondo del pozo. Ahora nada hacia abajo de nuevo hasta la rejilla que está al final del túnel. Abre la cerradura con la llave de hierro. Entra en el foso y pasarás entre los horripilantes restos del caballero Gris. Consigue la CUARTA LLAVE. Vuelve al pozo y sube por la soga recogiendo musgo conforme vayas subiendo.

DESTRUYENDO LA TORRE

Ve hacia la fundición; hay un crisol en la caja de madera. Cógelo y pon la cruz de plata dentro del crisol. Fúndela prendiéndole fuego. Hunde un perno de la ballesta en la plata. Vuelve a la cocina y USA las tenazas para tomar una brasa de carbón del fuego. Llévatela rápidamente hasta la tercera torre. Enciende la mecha del cañón con la brasa. Arderá y destruirá completamente la cuarta torre.

LA ULTIMA LLAVE

Ve al establo y mata al hombre lobo con el perno de plata. Busca la QUINTA LLAVE colocada detrás de la piedra anillada del último pesebre. Ve a la armería y coge algunas armaduras. Tira las que no te sean necesarias, después entra en la sala del capitán y atácalo con magia. Usa cualquier deletreo para incrementar tus puntos de golpes (palmlight, fingerlight o demon's brew). Derrótalo en feroz batalla. Una vez esté muerto, saca el boletín de su tabla y toma la SEXTA LLAVE.

EL FIN DE EMELDA

Ve a la torre que destruiste antes. Encontrarás un nido. Abrelo usando las llaves en el orden correcto (examínalas para ver los números que tienen). Dentro hay un puñal y un pergamino. Cógelos pero no los uses. Ve hacia las catacumbas y encuentra la inscripción sobre la piedra en el suelo (situada entre la conjunción y el corredor). Ahí puedes poner la llave de piedra que le ganaste al monstruo. Esto te abrirá un pasaje secreto. Almacena todas las pociones saludables para cuando tengas que enfrentarte con Emelda. Para matarla, pon la espada del cruzado en el pentágono y usa el pergamino que encontraste en el nido. Ahora ya puedes atravesar a Emelda con el puñal.

MAGIA

- Mezcla todos los posibles hechizos y pociones que puedas.
- Guarda cosas como pociones de fuerza para situaciones difíciles.
- Guarda un montón de hechizos para el momento oportuno.
- Busca a Elvira en la cocina y haz que ella mezcle los hechizos.
- Busca todas las ubicaciones de los ingredientes.

LOS ENEMIGOS

Normalmente podemos eliminar a los enemigos con un pequeño combate cuerpo a cuerpo, pero para derrotar a los más duros es mejor usar hechizos y pociones. Algunos hechizos son más efectivos que otros. Las criaturas del laberinto son más vulnerables a Palmlight y a Fire Wall, mientras que los guardas de élite son susceptibles a Sizzling Egge y Thunderflash. Puedes destruir a las criadas de Emelda con Propitius Surprise.

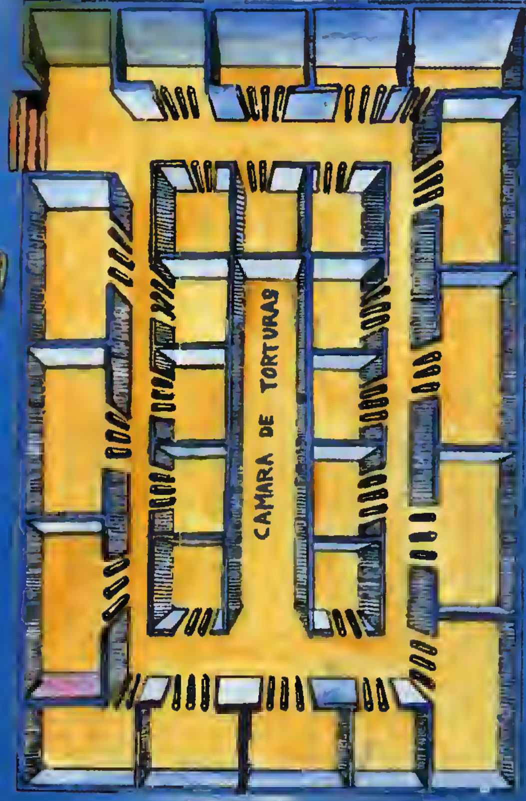






Mayoral

SOLDADO ROJO (ARRIBA)
COFRE ESCONDIO
SOLDADO ROJO (ABAJO)
CAÑON
CABALLERO GRIS
SOLDADO AZUL (ARRIBA, ABAJO)
SOLDADO VERDE (ARRIBA, ABAJO)
VI





MEGAOCIO







ELVIRA

MAPA

IV



V



SPEEDBALL II

Consejos Generales



Aquí podemos comprar una gran variedad de piezas para las armaduras de nuestro equipo.

Tu ángulo de ataque es muy importante. En un choque frontal puede resolver la batalla comparando sencillamente los niveles de ataque y defensa de los dos contrincantes. Sin embargo, la puntuación del jugador que defiende, desciende conforme te mueves o le rodeas por la espalda, aunque ésto último te da menos puntos. Tenlo en cuenta cuando juegues con equipos fuertes en ataque.

El multiplicador de la puntuación es muy importante. Usalo una vez para multiplicar los puntos que vayas marcando por uno y medio, y úsalo una segunda vez para multiplicar por dos. Esto se refiere a todos los puntos marcados, desde los goles a los laterales del campo.

Una pelota recargada de energía por descargas eléctricas pasará a través de cualquier jugador de los contrarios, incluso del portero. Cuantas más veces se cargue de energía, más serán los jugadores a los que atravesará, de modo que si la cargas de energía tres veces, sobrepasará hasta tres jugadores. Pero ten cuidado cuando la utilices contra equipos inteligentes, te la pueden robar y obtener su posesión.

Los objetivos laterales del campo pueden salvarte la vida. Si estás perdiendo por pocos puntos concéntrate en puntuar en vez de ir a por gol.

JUGANDO LA LIGA

Recuerda, marcar puntos es más importante que ganar partidos. Tienes



Un buen salto nos pone al alcance de la bola.

premio con un punto de liga por cada diez puntos de partido marcados, de modo que no te descuides con equipos débiles.

En Speedball II, la velocidad es absolutamente crucial. También es importante el Ataque, la Inteligencia y la Resistencia.

Cuando te dirijas contra un equipo con una defensa fuerte, invierte tu dinero en potencia de Ataque. Después si vas a enfrentarte contra un equipo que ataca fuerte, cambia tus jugadores de ataque a defensa.

Al principio de la liga no gastes dinero tontamente cuando vayas a competir contra equipos muy buenos, sólo

> **En Speedball II, la velocidad es absolutamente crucial. También es importante el Ataque, la Inteligencia y la Resistencia.**

conseguirás que tus jugadores se agoten y perderás todo el dinero. Ahórralo para los partidos en los que tienes más oportunidades de ganar. Durante un partido recoge todos los bonos e iconos de dinero que te sea posible. Es muchos más valioso que intentar meter goles. Intenta fichar a los mejores jugadores en cuanto puedas, especialmente con vistas al futuro.

Durante los partidos domina la posición del balón siempre que puedas. Recuerda que los índices de los buenos jugadores tienen un máximo de 250 comparados con los 220 de los demás jugadores.

JUEGO MANAGER

Gasta tu dinero en Agresión, Ataque e Inteligencia. Todavía no fiches ninguna estrella en la segunda división, porque necesitarás un equipo equilibrado. Sin embargo, es vital que los fiches en Primera División. De lo contrario no tendrás ninguna oportunidad de ganar.



El partido es una auténtica batalla.


Euforia tras marcar un tanto.



Mientras el resto del equipo distrae al contrario, podemos marcar un tanto tranquilamente.



BIG

Sujeto I: José Cano Salazar, de Bollullos del Condado, Huelva.

Tema Primero: Espacial.

Asunto: Tiene los cuatro COPOYOS, pero el ROMI sólo le dice BIP BOP, etc.

Big Chipo: ¡Precisamente COPOYO! Esos ruiditos son las coordenadas del Crucero Imperial donde, si todo va bien, recibirás las de la Oscura Amenaza. Los Robots utilizan números en base dos. Búscala en la tabla del juego. El ROMI produce tres series de BIP-BOPS y cada BIP es obvio que será un 1 (por lo de i), cada BOP es un 0 (por lo de la o), entonces cada serie te dará una lista de 8 unos y ceros. Pónlos ante la tabla y, como allí se explica, multiplica cada uno por su posición (tienes un supuesto ejemplo de base 3) y tendrás las coordenadas. Otra forma de hacerlo es utilizar mis poderosos circuitos para que hagan el trabajo por ti y ahorrar materia gris, el número que buscas es... ¡164 014 076!

Tema Segundo: Jabato.

Asunto: No paso del cuarto de los guardias.

Big Chipo: Debes ir vestido de romano y llevar la petaca con los polvos adormecedores para ponérselos en la bebida.

Tema Tercero: Cozumel.

Asunto: No sabe que hacer en la segunda parte.

Big Chipo: 1-Encontrar el Templo de la diosa. 2-Coger un tesoro que allí se guarda y salir vivo. 3-Evitar que el recuerdo de la diosa te anule. 4-Vender el tesoro. 5-Escapar de los ladrones. 6-Comprar un barco y escapar de la isla. 7-La saga continúa en Los Templos Sagrados.

Sujeto: Rafael Gredes, de Ibars de Urgel, Lérida.

Tema Primero: Aventura Original, parte 2.

Asunto 1: ¿Para qué sirve el Recolector de Tesoros?

Big Chipo: Difícil, muy difícil pregunta. Forzaré al máximo mis circuitos. ¡MMM Pff Plast! Mira por donde, sirve nada menos que para recolectar los tesoros que vayas consiguiendo. ¡Retorcido nombre tiene!

Asunto 2: ¿Cómo abrir la almeja?

Big Chipo: Con el tridente.

Asunto 3: ¿Dónde está la habitación del gigante?

Big Chipo: Como en el cuento de Juanito y las habichuelas, hay que hacer crecer una planta y luego subir por ella. Las semillas se encuentran en el foso Oeste.

Asunto 4: ¿Dónde está la habitación donde se recarga la pila?

Big Chipo: En el centro del laberinto que queda al Norte de las Nieblas Oeste.

Tema segundo: Abracadabra.

Asunto: Clave de acceso. Es muy importante.

Big Chipo: En efecto, lo es. Y por eso hay que ganárselas.

Sujeto: Cesar Varana de Diego, de Palencia.

Tema Primero: Jabato.

Asunto 1: ¿Para qué sirve el ladrillo que se encuentra en la pirámide de Keops?

Big Chipo: Para nada útil.

Asunto 2: ¿Y el escarabajo petrificado?

Big Chipo: Tíraselo al fiero Kepher.

Asunto 3: ¿Y el cartouche?

Big Chipo: Para poder entrar en el templo de Hatshepsut.

Asunto 4: ¿Y la cría de vampiro?

Big Chipo: Imprescindible para sacarla de la petaca en el momento adecuado y distraiga a Kepher.

Asunto 5: No puedo entrar en el templo de los Kepher.

Big Chipo: Mira el asunto 3.

Tema Segundo: Maniac Mansion.

Asunto: ¿En qué sitio está situado el cassette?

Big Chipo: En el Living Room, si abres la puerta del cabinet, encontrarás el Cassette player. La cinta está en la librería donde, justo encima del teléfono hay un panel suelto: debes "lose panel" y "pick up cassette tape".

Tema Tercero: Indiana Jones y la última Cruzada.

Asunto: ¿Para qué sirve el ladrillo suelto de la fachada del Castillo Brunwald? (al salir por la ventana).

Big Chipo: Para nada. Evidente caso de ladrillofilia.

Sujeto: Eulogio García, de Valencia.

Tema Primero: Cozumel.

Asunto 1: No consigo salir de la Tumba de Ix Chell. La pista en el número de Diciembre no me ayudó.

Big Chipo: Ix-Chell debe estar convertida en momia, tu libre de su hechizo y entonces, si le cierras los ojos, la losa se abre.

Asunto 2: Pienso que hay algo valioso en uno de los charcos del camino al templo. ¿Es ese el tesoro prometido? ¿Dónde está?

Big Chipo: Lo hay, pero antes debes haber visto a la diosa. El tesoro está dentro de la tumba.

Tema Segundo: Indiana Jones y la última Cruzada.

Asunto: Me resulta insuperable la última prueba, la "Senda de Dios", No consigo saltar al otro lado.

Big Chipo: Allí está tu error, no hay que saltar. Camina directamente a través del abismo. Pero sin perder un segundo ni parar en ningún momento o no lo lograrás.

Tema Tercero: Larry segunda parte.

Asunto 1: En la piscina del barco me achicharro.

Big Chipo: Entra en la drug store, mueve a Larry hacia el lado izquierdo de la estantería de la izquierda y "Get sunscreen", luego vuelve a donde se paga y "buy sunscreen". Cuando esté en la piscina del barco, úsala.

Asunto 2: ¿Qué puedo hacer en el drugstore? No consigo nada.

Big Chipo: Mira arriba.

CHIPO



Asunto 3: ¿Cómo consigo bajar la barca? Imagino que es la única manera de salir del barco.
Big Chipo: Como lo del barco es un poco complicado, te daré un resumen: Desde tu camarote, abre la puerta de la derecha para escuchar a Mama, dale tiempo para que se vaya, ponte tu bañador, coge una fruta de la mesita de noche, vuelve donde Mama y róbale su equipo de costura. Ahora debes bucear un bikini que hay en el fondo de la piscina y luego lo de tomar el sol. No hagas caso de la chica que te provoca, vuelve a tu cabina, vístete y haz una visita a la barbería, no te olvides de comprarle la peluca. Vete al puente de mando y "move lever" de la consola que hay detrás del capitán. Sal del puente y baja las escaleras de la derecha y luego sube hasta la mitad por las centrales, hacia la izquierda está el puente de los botes salvavidas, camina hacia el bote y "jump in". En cuanto toque el agua, ponte la peluca.
Ahora viajarás por el mar durante 10 días, ganando puntos mediante el uso adecuado de todos los objetos que tienes, al final llegarás a una isla paradisíaca, pero eso es otra historia. ¿Contento?
Asunto 4: ¿Hay algo que merezca la pena en el viejo edificio?
Big Chipo: Si lo hay, hasta ahora no lo he encontrado; luego no debe ser esencial para terminar el juego, puesto que finito lo he.
Pero has probado caminar hasta la valla y "Look through knothole in fence"?

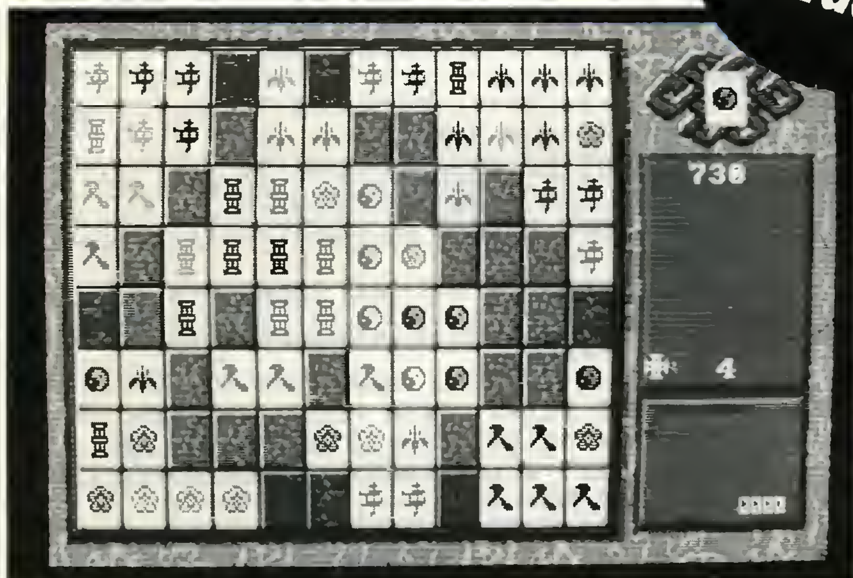
Sujeto: Victor Poma Colomer, de Gerona.
Tema Unico: Maniac Mansion.
Asunto: No puedo atravesar la primera puerta de seguridad que se encuentra, me refiero a la de encima de las escaleras principales.
Big Chipo: Dirígete a la gárgola que hay a la derecha y "push gargoyle" y verás como se openea.

Sujeto: Salvador Solé Alvarez, de Barcelona.
Tema Unico: Cozumel,
Asunto: Dice que, al encender quinqué, ve una GRAN, GRAN, GRAN explosión.
Big Chipo: Porque has olvidado la pequeña, pequeña, pequeña acción de cerrar el quinqué.

Sujeto: Angel José Hernández Pascual, de Móstoles.
Tema Primero: Aventura Espacial.
Asunto 1: ¿Qué tengo que hacer en Durolitia, Paradiso y Viperia y con qué objetos?
Big Chipo: Este tipo de preguntas es el que hace dudar a mis circuitos si en realidad quieren jugar o simplemente ver el juego.
Está bien que haya un "parón" en un detalle de un problema concreto, pero así a "grosso modo", me parece pocas ganas de pensar. En este caso sería sólo cosa de probar en cuatro planetas con cinco objetos, pero en fin, allá va la información: En Durolitia usar el PRILU para averiguar la gama de colores en que se comunican esos seres y atraer uno.
En Paradiso usar el ELSON para hallar la banda en que emiten los angelicales y atraer uno.
En Viperia usar el MAPUL para saber las secuencias olfativas de los Saurios y atraer uno.
En cada planeta tendrás una respuesta a tus acciones y un cierto tiempo para acertar antes de que los seres se enfaden y te suiciden.
Luego, cuando se acerquen, hay que usar el DIPAS para pasarlos a bordo del VEECO.
Asunto 2: En Tecnodia ¿Cómo puedo activar al SERPO para que me dé las coordenadas.
Big Chipo: Si llevas el CHAPO, los robots se activan metiéndolo en la ZOCHA. Pero te recuerdo que allí también debes recoger otro COPOYO.
Sujeto: Fernando Sánchez Serrano, paradero desconocido.
Tema Primero: Espacial.
Asunto: He llegado hasta el CELO con los 4 COPOYOS, el ELPREPU, el SEMIBOM 0.7, el SEMIBON 0.3, y el RIN. He examinado el CELO, CUBICELO, CICUCELO Y RAFOTON, pero éste último me liquida.
Big Chipo: ¡Aleluya hermanos! Por fin tenemos un valiente que se ha empeñado, sudado y llegado casi hasta el final. Mis circuitos te saludan maestro aventurero, difícil misión tienes.
Big Chipo: ELPREPU y el RIN no te sirven aquí. Es fundamental estudiar las prioridades del RAFOTON al seleccionar el personaje al cual apunta para saber en qué orden debes enviarlos a realizar su actividad correspondiente.
Un COPOYO debe encontrar los circuitos que controlan la UA-VTD y otro desactivarlos. Luego otro tomará el control de aparato que la abre y cierra y el último hacer un BOMBOM en las mismas entrañas del CELO. Las bajas son inevitables.
Tema Segundo: Cozumel.
Asunto: No le dura lo suficiente el candil.
Big Chipo: Otro espinoso problema, las movidas están muy contadas. Para empezar, debes de llenar tres veces el quinqué antes de bajar al sarcófago. Una vez abajo y Zyanya te haya dado el filtro, ábrelo y bébe el elixir. Examina la momia y verás a tu amor como realmente es y a su lado un tesoro. Cógelo, cierra los ojos de la momia y sal pitando.

Sujeto: Carlos García Resa, paradero desconocido.
Tema Primero: Aventura Original, parte dos.
Asunto: ¿Como apartar la niebla para conseguir la pepita de oro?
Big Chipo: ¿Y cómo sabes que hay pepita? ¿Has probado a soplar?
Tema Segundo: Aventura Espacial.
Asunto: ¿Como averiguar las coordenadas después de sacar el HODOSE del PD-AA.
Big Chipo: Examinándolo. Pero si no tienes las instrucciones del juego, de nada te servirá.

Dr. Chanca - 1991



ISHIDO

Según cuenta la Leyenda de Ishido, un grupo de arqueólogos de todo el mundo descubrió en el Lejano Oriente las reglas de un fascinante juego que pronto volvería a ser conocido por todos gracias a un sacerdote taoísta. El juego se llamaba Ishido. Drosoft distribuye este interesante juego oriental de estrategia que consiste en colocar correctamente 72 piedras sobre un tablero de 96 casillas. Cada piedra está decorada con un símbolo y un color, y sólo puede colocarse junto a otra con la que coincida en símbolo o color. El programa incorpora un editor con el que podremos diseñar nuevas piedras.

Los chicos de Electronic Arts son los responsables de esta versión de Ishido para ordenador que los usuarios de PC y Amiga pronto podremos disfrutar.

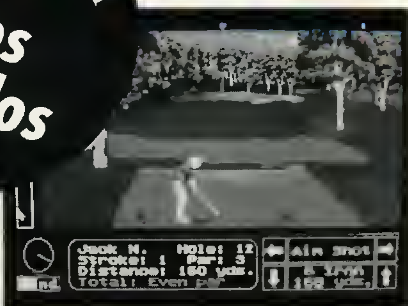


IRON LORD

Ubi Soft, afamada empresa gala de software de entretenimiento, ha sacado a la luz un nuevo programa: Iron Lord.

El juego contiene elementos de estrategia y aventura conversacional para disfrute de los amantes del género y, por otra parte, incorpora varias fases de acción donde podremos demostrar nuestras habilidades en el tiro con arco, jugando a los dados o echando un pulso. El objetivo del juego consiste en reunir tropas suficientes para entrar en batalla contra el tirano que esclaviza el país, tu propio tío, que ha aprovechado tu ausencia para derrocar al legítimo Rey, tu padre y hermano suyo. Como veis, todo queda en familia...

Iron Lord, distribuido por Drosoft, estará muy pronto disponible en Amiga, Spectrum 48K y 128K, Amstrad CPC, Atari ST y PC.



JACK NICKLAUS

Un nuevo simulador de golf llega a nuestros ordenadores de la mano de Accolade: Jack Nicklaus' Unlimited Golf & Course Design.

El juego está basado en el sistema que el propio Nicklaus, famoso jugador de golf, utiliza para diseñar sus circuitos. Podemos competir con los más destacados golfistas del panorama actual, diseñar nuestro propio circuito gracias a un completo diseñador incluido en el paquete y enfrentarnos, en todo momento, con adversidades climatológicas y obstáculos del terreno (bunkers, colinas, pendientes, lagos y árboles).

Jack Nicklaus viene distribuido por Drosoft y estará pronto disponible en PC y Amiga (en éste último requiere 1 mega de RAM).

STORM, NUEVO SELLO DE THE SALES CURVE

La compañía inglesa The Sales Curve, creadora de éxitos como Silkworm, Shinobi, Continental Circus o Ninja Warriors, anuncia la creación de un nuevo sello de software lúdico: Storm.

Saint Dragon, conversión de la Coin-Op de Jaleco, ha sido el primer juego en salir al mercado bajo este nuevo sello. Pronto seguirán otros programas que, a buen seguro, supondrán nuevos éxitos para The Sales Curve y Storm. Para ir abriendo boca, Storm nos presenta su nuevo arcade: Swiv, segunda parte del célebre Silk Worm.

Storm, así como The Sales Curve, está distribuido por Drosoft.

ATERRIZA COMO PUEDAS

Nos encontramos a mil kilómetros de la pista de aterrizaje. Nuestra misión es atravesar el temporal hasta llegar a ella y conseguir aterrizar. Para ello podemos utilizar el Joystick o Teclado. Utiliza las teclas del cursor para desplazarte de derecha a izquierda.

Nota: Es importante que este activada la tecla FIJA MAYS en la opción de Joystick o Teclado, ya que el programa sólo detecta mayúsculas.

```
10 DEFINT A-Z
20 CLS:INPUT "JOYSTICK O TECLADO (J/T)";
A$:IF A$="J" THEN GOTO 40
30 L=8:R=1:GOTO 50
40 L=74:R=75
50 RESTORE 50:INK 0,0:MODE 1:FOR N=&8000
 TO &8005:READ M:POKE N,M:NEXT:X=300:OX=
X:A=260:TG=1000:D=4:TAG:SYMBOL 250,90,12
6,90,24,90,126,90,24:DATA 62,215,205,77,
168,201:INK 1,13:INK 2,26:INK 3,26
60 WHILE TEST(OX+8,364)=0:PLOT OX,380,1:
PRINT " ";:CALL &8000:PLOT X,380:PRINT C
HR$(226);:OX=X:IF TG=25 THEN MOVE 0,20:P
RINT"***********************************
*****"
70 IF NOT INKEY(L) THEN X=X-7 ELSE IF NO
T INKEY(R) THEN X=X+7
80 SOUND 1,INT(RND*50)+3000,11,11,,8:C=
RND*10:IF C<2 THEN B=10-RND*20
90 IF D<>B*0.8 THEN D=D+SGN(ABS(B)-D):IF
 D<2 THEN D=2
100 IF B+A<80 OR B+A>500 THEN B=-B
110 MOVE A-(ABS(D)-3)*8,16:PRINT STRING$
(D," ");:A=A+B
120 TG=TG-1:IF TG=0 THEN MOVE 60,50:GRAP
HICS PEN 3:PRINT "BIEN HECHO, CONSEGUIST
E ATERRIZAR";:FOR N=1 TO 500:INK 3,INT (
RND*26):NEXT:WHILE INKEY$<>"":WEND:CALL
&BB18:GOTO 50
130 WEND:MOVE 30,50:PRINT "TE ESTRELLAST
E A";TG;"KM DE LA PISTA";
140 FOR O=1 TO 50:SOUND 1,INT(RND*50)+40
00,1,15,,,13:NEXT:WHILE INKEY$<>"":WEND:
CALL &BB18:GOTO 50
```

MUSICA

El programa genera una conocida melodía, pero no te diremos cual. Seguro que si la tecleas no te arrepentirás.

```
10 MODE 2:RESTORE 60
20 FOR N=1 TO 72
30 READ CH,NOTA,LONG
40 ENV 1,15,-1,15
50 SOUND CH,NOTA,LONG/2,10,1:NEXT N
60 DATA 1,142,100,1,119,200,1,106,100,1,
95,150,1,89,50,1,95,100,1,106,200,1,127,
100,1,159,150,1,142,50,1,127,100,1,119,2
00,1,142,100,1,142,150,1,159,50,1,142,10
0,1,127,200,1,159,100,1,190,200,1,142,10
0
70 DATA 1,119,200,1,106,100,1,95,150,1,8
9,50,1,95,100,1,106,200,1,127,100,1,159,
150,1,142,50,1,127,100,1,119,150,1,127,5
0,1,142,100,1,150,150,1,169,50,1,150,100
,1,142,300,1,142,300
80 DATA 1,80,300,1,80,150,1,84,50,1,95,1
00,1,106,200,1,127,100,1,159,150,1,142,5
0,1,127,100,1,119,200,1,142,100
90 DATA 1,142,150,1,150,50,1,142,100,1,1
27,200,1,150,100,1,190,300,1,80,300,1,80
,150,1,84,50,1,95,100,1,106,200,1,127,10
0,1,159,150,1,142,50
100 DATA 1,127,100,1,119,150,1,127,50,1,
142,100,1,150,150,1,169,50,1,150,100,1,1
42,300,1,142,300
```

```
10 MODE 1:PRINT "GENERADOR DE NUMEROS RO
MANOS":PRINT:INPUT "Introduce numero: ",
r: IF r<1 OR r>3999 THEN RUN ELSE LOCATE
 19,3: PRINT "es ";
20 IF r<4 THEN h=r:a$="I":GOSUB 50:END E
LSE IF r=4 THEN PRINT "IV";:en ELSE IF r
<9 THEN PRINT "V";:r=r-5:GOTO 20 ELSE IF
 r=9 THEN PRINT "IX":END ELSE IF r<40 TH
EN h=INT(r/10):a$="X":GOSUB 50:r=r-(h*10
);GOTO 20
30 IF r<50 THEN PRINT "XL";:r=r-40:GOTO
20 ELSE IF r<90 THEN PRINT "L";:r=r-50:G
OTO 20 ELSE IF r<100 THEN PRINT "XC";:r=
r-90:GOTO 20 ELSE IF r<500 THEN h=INT(r/
100):a$="C":GOSUB 50:r=r-(h*100):GOTO 20
40 IF r<900 THEN PRINT "D";:r=r-500:GOTO
 20 ELSE IF r<1000 THEN PRINT "CM";:r=r-
900:GOTO 20 ELSE IF r=1000 THEN PRINT "M
":END ELSE IF r<4000 THEN h=INT(r/1000):
a$="M":GOSUB 50:r=r-(h*1000):GOTO 20
50 FOR n=1 TO h:PRINT a$;:NEXT:RETURN
```

NUMEROS ROMANOS

La conversión de números decimales a romanos es muy sencilla, pero es muy fácil equivocarse cuando se trata de números muy grandes. El siguiente programa hace la conversión por nosotros, sólo tenemos que introducir el número y pulsar ENTER.

```
10 REM TABLAS DE MULTIPLICAR
20 MODE 1:CALL &BC02
30 x=INT(RND*12):y=INT(RND*12)
40 PRINT "CUANTO ES ";X;"POR ";Y
50 CLEAR INPUT:INPUT A
60 IF A=X*Y THEN GOSUB 100
70 IF A<>X*Y THEN GOSUB 90
80 CLS:GOTO 30
90 PRINT "EQUIVOCADO! LA RESPUESTA ES";X
*Y:FOR N=1000 TO 3000 STEP 100:SOUND 1,n
,5,15:NEXT N:FOR n=1 TO 1000:NEXT n:RETU
RN
100 PRINT "CORRECTO!":FOR N=1000 TO 1 ST
EP -100:SOUND 2,n,15,15:NEXT N:RETURN
```

TABLAS DE MULTIPLICAR

La mayor utilidad de este programa es para practicar la tabla de multiplicar. Una pequeña rutina se encarga de sacar dos números aleatorios y nosotros somos los afortunados que debemos responder cual es el producto de ambos.
Por supuesto, el programa nos dirá si hemos respondido bien o mal, indicando en este caso la solución correcta.

```
10 SYMBOL 255,128,192,224,240,224,32,16,
16
20 TAG:x=0:y=0
30 MOVE x,y,2,1:PRINT CHR$(255)
40 FRAME:MOVE x,y,2,1:PRINT CHR$(255);
50 a$=INKEY$
60 IF INKEY(0)=0 THEN y=y+6:GOTO 120
70 IF INKEY(2)=0 THEN y=y-6:GOTO 120
80 IF INKEY(8)=0 THEN x=x-6:GOTO 120
90 IF INKEY(1)=0 THEN x=x+6:GOTO 120
100 MOVE x,y,2,1:PRINT CHR$(255);
110 GOTO 40
120 FRAME:MOVE x,y,2,1:PRINT CHR$(255);
130 GOTO 40
```

CURSOR

Este pequeño listado ofrece la posibilidad de disponer de un pequeño cursor, en forma de flecha, que puede ser desplazado por toda la pantalla con las teclas del cursor sin borrar el fondo de la pantalla.
Puede ser fácilmente adaptado a tus propios programas para gestionar menús, seleccionar iconos, etc...

PIRAMIDE

El desarrollo de este entretenido juego es similar al del conocido dominó, pero limitado por un tablero de 9x9 casillas. Todo consiste en ir colocando pirámides junto a otras de forma que coincidan los colores de sus caras laterales. La tecla "R" hace rotar la figura. Por cada color que hacemos coincidir obtenemos un punto. El juego termina si los jugadores, al no encontrar espacio para colocar su pirámide, dejan pasar su turno varias veces consecutivas pulsando la tecla "P".
Al ejecutar el programa aparece un pequeño menú manejado por cursores que permite elegir si los dos jugadores van a ser oponentes humanos o no. Todas las selecciones se efectúan con la barra espaciadora. Durante la partida los controles son:

CURSOR ARRIBA/ABAJO:	ARRIBA
CURSOR IZQUIERDA:	DIAGONAL IZQUIERDA
CURSOR DERECHA:	DIAGONAL DERECHA
ESPACIO:	SELECCIONA CASILLA

```
10 DIM area(10,10,1)
20 opp(1)=1: opp(2)=1
30 DIM goop(43,1): DIM cred(42)
40 d$(2)="ELIGE  JUGADOR"
50 d$(1)="     JUGAR     "
70 DEG
80 P=0: MODE 1: INK 3,28: INK 1,28: INK
2,0: INK 0,0: BORDER 0: PEN 3
81 PASS(1)=0: PASS(2)=0
90 goof=0
100 LOCATE 16,1: PRINT"PIRAMIDE"
110 LOCATE 15,2: PRINT CHR$(214); CHR$(1
43); CHR$(143); CHR$(143); CHR$(143); CH
R$(143); CHR$(143); CHR$(143); CHR$(143)
; CHR$(215)
120 FOR I=1 TO 2: LOCATE 13,7+I: PRINT D
$(I): NEXT
130 LOCATE 12,7: PRINT CHR$(214); CHR$(1
43); CHR$(143); CHR$(143); CHR$(143); CH
R$(143); CHR$(143); CHR$(143); CHR$(143)
; CHR$(143); CHR$(143); CHR$(143); CHR$(
143); CHR$(143); CHR$(143); CHR$(215)
140 PEN 3,1: FOR I=8 TO 9: LOCATE 12,I:
PRINT CHR$(143);"..............."; CHR$(1
43): NEXT: PEN 3,0
150 LOCATE 12,10: PRINT CHR$(213); CHR$(
143); CHR$(143); CHR$(143); CHR$(143); C
HR$(143); CHR$(143); CHR$(143); CHR$(143
); CHR$(143); CHR$(143); CHR$(143); CHR$
(143); CHR$(143); CHR$(143); CHR$(212)
180 LOCATE 13,8: PRINT CHR$(24)+D$(1)+CH
R$(24)
170 p=1
180 EVERY 10,1 GOSUB 390
190 ORIGIN 300,100
200 in=2: ii=-10: GOSUB 290: i=0
210 ii=i: in=1: GOSUB 290: INK 1,26: INK
 2,0
220 IF goof=1 THEN GOTO 500
230 ii=i-10: in=2: GOSUB 290
240 ii=i+10: in=2: GOSUB 290: INK 1,0: I
NK 2,28
250 ii=i: in=1: GOSUB 290
260 i=i+20
270 IF i=380 THEN i=0
280 GOTO 210
290 MOVE 0,100,in,1
300 DRAW 100*SIN(ii),50*COS(ii)
310 MOVE 0,100
320 DRAW 100*SIN(ii-120),50*COS(ii-120)
330 MOVE 0,100
340 DRAW 100*SIN(ii-240),50*COS(ii-240)
350 DRAW 100*SIN(ii),50*COS(ii)
380 DRAW 100*SIN(ii-120),50*COS(ii-120)
370 DRAW 100*SIN(ii-240),50*COS(ii-240)
380 RETURN
390 X=0
400 IF INKEY(2)=0 THEN X=1
410 IF INKEY(0)=0 THEN X=-1
420 IF INKEY(47)=0 THEN goof=1
430 IF X=0 THEN RETURN
440 LOCATE 13,7+P: PRINT D$(P)
450 P=P+X
460 IF p=0 THEN p=2
470 IF p=3 THEN p=1
480 LOCATE 13,7+P: PRINT CHR$(24)+D$(P)+
CHR$(24)
490 RETURN
500 i=REMAIN(1)
510 IF p=1 THEN 1720
520 IF p=2 THEN 540
530 IF p=3 THEN 780
540 MODE 1
550 LOCATE 13,1: PRINT"ELIGE JUGADORES"
560 LOCATE 12,2: PRINT CHR$(214); CHR$(1
43); CHR$(143); CHR$(143); CHR$(143); CH
R$(143); CHR$(143); CHR$(143); CHR$(143)
; CHR$(143); CHR$(143); CHR$(143); CHR$(
143); CHR$(143); CHR$(143); CHR$(215)
570 PRINT: PRINT"Jugador 1"
580 PRINT: PRINT"Ordenador o humano"
590 PRINT: PRINT"Quieres que el jugador
1 sea un oponentehumano? (S/N)"
800 a$=INKEY$: IF a$="" THEN 600
810 a$=UPPER$(a$)
820 IF a$="S" THEN PRINT: PRINT"Humano":
 opp(1)=1: GOTO 850
630 IF a$="N" THEN PRINT: PRINT"Ordenado
r": opp(1)=2: GOTO 650
640 GOTO 600
650 PRINT"Pulsa una tecla"
660 IF INKEY$="" THEN 860
670 LOCATE 1,10: PRINT"........": PRINT"
.........."
680 LOCATE 1,4: PRINT"Jugador 1": PRINT:
 PRINT: PRINT: PRINT"Quieres que el juga
dor 2 sea un oponentehumano? (S/N)"
890 a$=INKEY$: IF a$="" THEN 890
700 a$=UPPER$(a$)
710 IF a$="S" THEN PRINT: PRINT"Humano":
 opp(I)=1: GOTO 740
720 IF a$="N" THEN PRINT: PRINT"Ordenado
r": opp(1)=2: GOTO 740
730 GOTO 890
740 PRINT"Pulsa una tecla"
750 IF INKEY$="" THEN 750 ELSE 80
1720 INK 0,26: INK 1,0:INK 2,9: INK 3,11
1730 play=1: score(1)=0: score(2)=0
1740 MODE 1: MASK &X10101010: GRAPHICS P
EN 1
1750 FOR i=10 TO 10+(40*8) STEP 2
1780 MOVE 10,i: DRAW 10+(40*9),i,3,0
1770 NEXT: MASK &X11111111
1780 ERASE area: DIM area(10,10,1)
1790 GRAPHICS PEN 1
1800 MOVE 10,10
1610 FOR i=1 TO 4
1820 DRAWR 0,40*9
1830 DRAWR 40,0
1840 DRAWR 0,-40*9
```

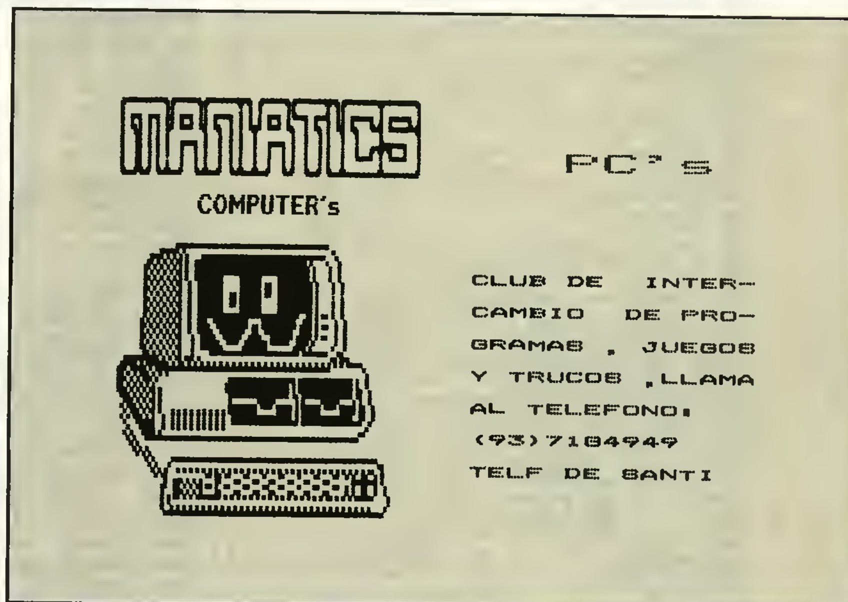
```
1850 DRAWR 40,0
1860 NEXT
1870 DRAWR 0,40*8
1880 DRAWR 40,0
1890 DRAWR 0,-40*8
1900 FOR i=1 TO 4
1910 DRAWR -40*8,0
1920 DRAWR 0,40
1930 DRAWR 40*8,0
1940 DRAWR 0,40
1950 NEXT
1960 DRAWR -40*8,0
1970 DRAWR 0,40
1980 DRAWR 40*8,0
1990 MOVE 490,170
2000 DRAWR 40,0
2010 DRAWR 0,40
2020  DRAWR -40,0
2030 DRAWR 0,-40
2040 x=5: y=5: col=&X11011
2050 area(x,y,0)=col: area(x,y,1)=1
2060 GOSUB 2080
2070 GOTO 2280
2080 x=x-1: y=y-1
2090 IF col=0 THEN 3220
2100 col1=col AND &X11000000
2110 col1=col1/64
2120 col2=col AND &X110000
2130 col2=col2/16
2140 col3=col AND &X1100
2150 col3=col3/4
2160 col4=col AND &X11
2170 xx=30+(x*40): yy=30+(y*40)
2180 FOR i=6 TO 18 STEP 2
2190 MOVE xx-i,yy-i
2200 DRAWR 0,(i*2),col1
2210 MOVE xx+i,yy-i
2220 DRAWR 0,(i*2),col3
2230 MOVE xx-i,yy+i
2240 DRAWR (i*2),0,col2
2250 MOVE xx-i,yy-i
2260 DRAWR (i*2),0,col4
2270 NEXT
2260 RETURN
2290 e=INT(RND*4)
2300 col=e
2310 e=INT(RND*4)
2320 col=col*4
2330 col=col OR e
2340 e=INT(RND*4)
2350 col=col*4
2360 col=col OR e
2370 e=INT(RND*4)
2380 col=col*4
2390 col=col OR e
2400 x=13: y=5: GOSUB 2080
2410 IF opp(play)=2 THEN 3280
2420 ik=3: xxx=1: yyy=8: GOSUB 2680
2430 x=0: y=0
2440 IF INKEY(50)=0 THEN GOSUB 2600
2450 IF INKEY(27)=0 THEN pt=0: GOTO 3160
2460 IF INKEY(1)=0 THEN x=1
2470 IF INKEY(6)=0 THEN x=-1
2460 IF INKEY(0)=0 THEN y=1
2490 IF INKEY(2)=0 THEN y=-1
2500 IF INKEY(47)=0 THEN GOSUB 2770: IF
fail=0 THEN 3160
2510 IF y=0 AND x=0 THEN 2440
2520 ik=1: GOSUB 2690
2530 xxx=xxx+x: yyy=yyy+1
2540 IF xxx>8 THEN xxx=1
2550 IF yyy>8 THEN yyy=1
2560 IF xxx<1 THEN xxx=9
2570 IF yyy<1 THEN yyy=8
2580 ik=3: GOSUB 2890
2590 GOTO 2430
2600 a=col AND &X11
2610 a=a*64
2620 col=col AND &X11111100
2630 col=col/4
2640 col=col OR a
2650 x=13: y=5
2660 IF opp(play)=1 THEN GOSUB 2080
2670 x=0: y=0
2660 RETURN
2690 xxx=xxx-1: yyy=yyy-1
2700 MOVE 10+(xxx*40),10+(yyy*40),ik
2710 DRAW 50+(xxx*40),10+(yyy*40)
2720 DRAW 50+(xxx*40),50+(yyy*40)
2730 DRAW 10+(xxx*40),50+(yyy*40)
2740 DRAW 10+(xxx*40),10+(yyy*40)
2750 xxx=xxx+1: yyy=yyy+1
2760 RETURN
2770 fail=0: pt=0
2760 IF area(xxx,yyy,1)=1 THEN SOUND 1,1
00,10: SOUND 1,0,10,0: fail=1: RETURN
2790 IF area(xxx-1,yyy,1)=1 THEN GOSUB 2
920
2800 IF area(xxx,yyy+1,1)=1 THEN GOSUB 2
860
2810 IF area(xxx+1,yyy,1)=1 THEN GOSUB 3
040
2820 IF area(xxx,yyy-1,1)=1 THEN GOSUB 3
100
2830 IF pt=0 THEN fail=1
2840 IF fail=1 THEN IF opp(play)=1 THEN
SOUND 1,100,10: SOUND 1,0,10,0: pt=0: RE
TURN: ELSE pt=0: RETURN
2850 IF opp(play)=2 THEN RETURN
2860 area(xxx,yyy,1)=1
2870 area(xxx,yyy,0)=col
2880 x=xxx: y=yyy
2890 GOSUB 2060
2900 score(play)=score(play)+pt
2910 RETURN
2920 col1=col AND &X11000000
2930 col2=area(xxx-1,yyy,0) AND &X1100
2940 col1=col1/16
2950 IF col1<>col2 THEN fail=1
2960 pt=pt+1
2970 RETURN
2980 col1=col AND &X110000
2990 col2=area(xxx,yyy+1,0) AND &X11
3000 col1=col1/16
3010 IF col1<>col2 THEN fail=1
3020 pt=pt+1
3030 RETURN
3040 col1=col AND &X1100
3050 col2=area(xxx+1,yyy,0) AND &X110000
00
3060 col1=col1*16
3070 IF col1<>col2 THEN fail=1
3080 pt=pt+1
3090 RETURN
3100 col1=col AND &X11
3110 col2=area(xxx,yyy-1,0) AND &X110000
3120 col1=col1*16
3130 IF col1<>col2 THEN fail=1
3140 pt=pt+1
3150 RETURN
3160 ik=1: GOSUB 2690
3170 LOCATE 25,play: PRINT"Player"; play
; "="; score(play)
3180 IF pt=0 THEN pass(play)=pass(play)+
1 ELSE pass(play)=0
3190 IF pass(2)>3 AND pass(1)>3 AND play
=2 THEN 3460
3200 IF play=1 THEN play=2 ELSE play=1
3210 GOTO 2290
3220 MOVE 12+(x*40),12+(y*40),2
3230 DRAWR 0,36
3240 DRAWR 36,0
3250 DRAWR 0,-36
3260 DRAWR -36,0
3270 x=x+1: y=y+1: RETURN
3280 pthi=0: coordx=0: coordy=0: FOR bb=
1 TO 9
3290 FOR aa=1 TO 9
3300 fail=0
3310 IF area(aa,bb,1)=1 THEN fail=1
3320  IF area(AA-1,BB,1)=0 AND area(AA,B
B+1,1)=0 AND area (AA+1,BB,1)=0 AND area
(AA+1,BB,1)=0 AND area(AA,BB-1,1)=0 THEN
 fail=1
3330 IF fail=1 THEN 3390
3340 FOR tri=1 TO 4
3350 xxx=aa: yyy=bb: GOSUB 2770
3360 IF pt>pthi THEN pthi=pt: coordx=aa:
 coordy=bb: colhi=col
3370 GOSUB 2600
3380 NEXT tri
3390 NEXT aa,bb
3400 IF pthi=0 THEN 3450
3410 xxx=coordx: yyy=coordy: col=85: pt=
0: GOSUB 2860
3420 xxx=coordx: yyy=coordy: col=255: pt
=0: GOSUB 2860
3430 xxx=coordx: yyy=coordy: col=85: pt=
0: GOSUB 2860

3440 xxx=coordx: yyy=coordy: col=colhi:
pt=pthi: GOSUB 2860
3450 GOTO 3160
3460 MODE 1
3470 IF score(1)=score(2) THEN a$="Empat
e"
3480 IF score(1)>score(2) THEN a$="Gana
el jugador 1"
3490 IF score(1)<score(2) THEN a$="Gana
el jugador 2"
3500 e=INT((40-LEN(a$))/2)
3510 FOR i=1 TO 24
3520 LOCATE e,i: PRINT a$: NEXT
3530 LOCATE 13,25: PRINT "Pulsa una tecl
a";
3540 IF INKEY$<>"" THEN 3540
3550 IF INKEY$="" THEN 3550 ELSE 60
```

El Buzón del Lector

Esta sección está abierta a todos nuestros lectores. Esperamos que todos os vayáis animando y nos mandéis vuestros trabajos con Page Maker, Microdesign, Art Studio, Stop Press, First Publisher o incluso artículos expresando: vuestra opinión, inquietudes, etcétera. Estamos deseosos de recibir vuestras cartas y premiar los mejores carteles y artículos. ¡Animo!, los mejores serán publicados en esta sección. ¡Gánate una camiseta de Amstrad User!

Santi Sancho, de Barcelona, es un lector decidido y nos lo ha probado lo suficientemente bien con las tarjetas que ha elaborado en su PC. La tarjeta, que como nos comenta su autor, pertenece al club MANIATIC'S COMPUTER, ha sido creada con el Newsprint, un Amstrad PC 1512 SD y una impresora DMP 4000. Una buena idea que todos los demás usuarios pueden seguir para crear y personalizar sus propias tarjetas.



Está claro que el deporte por excelencia en nuestro país es el fútbol, aunque otros deportes como el baloncesto le están arrebatando muchos seguidores. Sin embargo, Manuel Eugenio Acacio, de Murcia, no se ha dejado influenciar para nada de las últimas tendencias y nos ha presentado un bonito cartel en el que aparece un jugador de fútbol propinando un formidable patadón al balón. Según nos cuenta Manuel, el dibujo ha sido diseñado con un Amstrad CPC 6128, una impresora Start LC-10, el programa Art Studio y ante todo, tiempo y constancia.



Correo

CPC

Diseño de gráficos

Tengo un CPC 6128 y soy novato. Pero aspiro a sacarle partido a esta herramienta. Tres preguntas:
1. Si mi intención es hacer un gráfico mayor que la pantalla, ¿cómo puedo recorrerlo con un suave scroll si sólo dispongo del Art Studio como diseñador gráfico?
2. He visto en su revista un anuncio del CPC USER y en el número uno hay un diseñador de sprites, y en el número cuatro un editor de sprites. ¿Me serviría alguno de ellos?
3. ¿Cuál es la diferencia entre ellos?

Ramón Romero García (Valencia)

RESPUESTA:

Respondiendo por orden a cada una de tus preguntas:
1. Hacer un gráfico más grande que la pantalla es bastante complejo, ya que no existe ningún programa de diseño gráfico que lo permita. No obstante, es posible diseñar módulos y representarlos en pantalla como si de uno sólo se tratase. Así es como se diseñan la mayoría de los juegos de scroll.
Respecto al último apartado de tu primera pregunta, realizar un scroll suave de la pantalla es un tema bastante complicado. Primero debes saber lenguaje ensamblador para crear una rutina y después depurarla hábilmente para que resulte rápida y suave.
2. El diseñador y editor de sprites sirve, como su propio nombre indica, para crear gráficos (preferentemente no muy grandes) y dotarlos de animación. No te servirán para lo que pretendes.
3. La diferencia básica entre los dos programas es la potencia de cada uno de ellos. El mejor es el que se publicó en el número 1, aunque el del número 5 tiene opciones muy interesantes.

PC

Joystick para PC

Tengo un ordenador PC de Philips modelo NMS TC100 con monitor color CM 8833 tarjeta CGA, mi problema es que no encuentro ninguna tarjeta de JOYSTICK que me funcione en este ordenador, y menos mal que no son muy caras puesto que ya llevo probadas tres y no hay manera de que funcionen. ¿Me podéis informar que es lo que tengo que hacer o dónde dirigirme? En el sitio donde compré el ordenador no saben nada, ya que es un comercio que no se dedica a ésto.
Gracias por vuestra atención. Espero noticias.

Javier Lluhen Colome (Barcelona)

RESPUESTA:

Es muy extraño todo lo que nos comentas y más aún que sean tres las tarjetas que te fallan. Por los pocos datos que nos remites, muy pocas soluciones podemos darte, puede fallar la tarjeta, que no la conectes bien, que el slot donde conectas la tarjeta no esté en buenas condiciones, etc...
Te recomendamos que contactes con el departamento técnico de Philips, ellos (si les suministras más información) podrán informarte sobre los posibles errores y cómo arreglarlos.

CPC

Tres dudas

Me gustaría que me contestasen a las siguientes cuestiones:
1. ¿Hay alguna forma de acoplarle cartuchos AMSTRAD a mi antiguo CPC 464?. Si es así, ¿Cómo?
2. ¿Se pueden pasar los juegos y utilidades AMSTRAD cassette a AMIGA? Si es posible, ¿Cómo?

Luis María Cruz (Cádiz)

RESPUESTA:

1. No. Los cartuchos de AMSTRAD no funcionan en tu Amstrad CPC 464. Para ello debes disponer de los nuevos modelos CPC PLUS 6128, 464 o la consola GX 4000.
2. De momento no se pueden correr los programas de Amstrad CPC en el Amiga, aunque, quién sabe, lo mismo alguna empresa se anima y crea un emulador de CPC para el Amiga. De momento éste se tendrá que contentar con sus propios programas, los de PC y los de Atari (con sus correspondientes emuladores).
No obstante, ¿para qué quieres tener juegos y utilidades de CPC cuando en el Amiga hay una gran cantidad de ellos con una calidad muchísimo mejor?

PC

Un lector despistado

Después de haber consultado una antigua revista vuestra de Amstrad User, me gustaría recibir una amplia información, a ser posible, titulada "ATLAS DEL CIELO", precisamente para usuarios de PC1512 SD.
Referencia en CPC 6128: 433
Referencia en PCW: 4333
Muchas gracias por las molestias, y aprovechando la ocasión les mando un cordial saludo.

Francisco Hermosa Valero (Albacete)

RESPUESTA:

El programa que nos comentas, ATLAS DEL CIELO, solamente se encuentra disponible (como bien indican sus pertinentes referencias) para los ordenadores Amstrad PCW y CPC. No obstante, ya no se distribuye en ninguna de las versiones.

ATARI ST

Copias de discos

Soy un usuario de Atari 520 ST y no me aclaro a la hora de hacer copias de videojuegos. ¿Me lo podéis explicar brevemente?

Javier Martínez Abellón (Alicante)

RESPUESTA:

Ante todo debemos advertirte que no es legal hacer copias de videojuegos si no son una copia de seguridad para uso propio.

Realizar una copia de seguridad de un videojuego es una tarea bastante difícil, ya que la mayoría de las veces están muy protegidos. En caso contrario, que no estén protegidos, podrás copiarlos desde el mismo entorno operativo de tu Atari ST. Para ello utiliza el correspondiente manual.

En caso de que el programa esté protegido, deberás recurrir a un copión de disco.

Compro, vendo, cambio

ANDALUCIA

Compro instrucciones para los juegos F19 y 688 Attack Sub. Las cambio por juegos o las pago. Escribir a: C/Santa Aurelia 8 - 6º A. (18005 Granada).

Compro todo tipo de programas de utilidades para CPC 464 (sólo cinta), así como complementos y periféricos. Desearía ponerme en contacto con algun club de usuarios del CPC 464. Escribir a: Agustin Carrasquilla; C/ Corazón de Jesús nº 16 (14900 Lucena - Córdoba).

Se vende pistola para consola Nintendo a estrenar con cartucho de juego incluido y a estrenar por sólo 3.500 Pts. Razón: Tlf 968 - 77 81 67, de 15'00 h. A 16'00 h. Preguntar por Miguel.

Liquido discos y cintas del CPC 64. También me gustaría contactar con gente del Amiga 500. Francisco López; Apdo. 827; 14080 Cordoba.

Vendo, cambio, compro juegos y programas de Amiga. Sólo originales. Llamar al 956-10 21 86 (sólo horas de comida) o escribir a: Pedro Agua; C/ Blanca de los Ríos, 104. La línea de la Concepción. (11300 Cádiz).

ARAGON

Por cambio de equipo vendo Amstrad PC-1640 con unidades de 3,5" y 5,25", coprocesador matemático 8087 y teclado expandido. Incluyo software. Tel.: (976) 22 19 17.

CASTILLA-LA MANCHA

Vendo Advanced Art Studio + manual + genius mouse (ratón) + interface + almohadilla + mouse pocket. Para CPC 6128. Todo nuevo y original (1 semana de uso). Por cambio de ordenador. Todo por 10.000 Pts. Valor real 15.000 Pts. También vendo otros productos (originales). Escribir a Carlos Gallego López. C/ Arevalo S/N. 05165 Tinosillos - Avila.

CASTILLA-LEON

Compro, vendo y cambio juegos para Amstrad disco o cinta. Ultimas novedades quien tenga los 10 TH HITS SPORTS de Ocean. Escribir a: José Guac Martín, 42 C; 47400 Medina del Campo; Valladolid.

Vendo discos virgenes 3" doble densidad a 690 pts. unidad. 100% Garantizados para PC, Amiga o Atari. Pedido mínimo 100 unidades. Garantia total. David Fernández. C/ Ollauri S/N 26223 Hormilla - La Rioja.

Vendo Commodore 128. Monitor, unidad de disco, 2 casetes, 2 cartuchos y muchos programas por 40.000 Pts. También cambio programas para Amiga todos originales. Escribe a: Valentín Gómez Lacort; C/Navas de Tolosa nº 2C (34005 Palencia).

Portatil Amstrad PPC-640S, de 640k con modem interno. Incluyendo programa de comunicaciones y conexión teléfono, alimentación por red, pilas o batería coche: con manual y discos de sistema operativo y organizador PPC; nuevo impecable. Se vende a buen precio. J. Alfonso. Tlf: (987) 42 39 44.

VALENCIA

Me interesa por todo tipo de juegos. Para el PCW 8256. Precios razonables. Escribir a: C/ Mayor nº 16 Alfondeguilla (Castellón). Soy Oscar García. Llamar al 964 - 66 17 27. Gracias.

Inauguración Club Power-Orone. Este mes suscripción gratis y regalo de bienvenida a los 25 primeros que escriban. Mandar carta al aptdo. 2077 (46080 Valencia), indicando tlf. y direccion. ¡¡ No pierdas tiempo y escribe !!. Hasta pronto. Sólo CPC.

Cambio y vendo programas (juegos y utilidades originales). Para Amstrad cinta. Poseo últimas novedades. Enviar lista a: Enrique Martorell; C/ Sequia Real del Xuquer 79. 46260 Alberique (Valencia). Contestaré a todos.

Vendo amstrad 464. Monitor color. Convertidor TV. Muchas revistas y 300 programas (juegos y utilidades) por 70.000 Pts. Escribir: Enrique Martorell; C/ Sequia Real del Xuquer 79 (46260 Alberique) Valencia.

Vendo juegos de Commodore Amiga. Ultimas novedades. Importados de Inglaterra. Originales. Cambio juegos de Sega Megadrive últimas novedades. Tlf: 96 - 363 05 33.

CATALUÑA

Cambio Sega Megadrive con juegos por Atari ST FM 520 ó 1040, que tenga joystick y unos 15 juegos. Interesados escribir a: Oscar Santos Astorga; C/ Casamada nº 12 - 1º - 3ª Abrera - Barcelona.

Vendo monitor Amstrad CPC 464. Fósforo verde. Los interesados llamar al tlf: 93 - 437 97 47. Precio a convenir.

GALICIA

¡Super oferta! Vendo y compro todo tipo de juegos y utilidades originales para el cpc 6128. Ultimas novedades a 200 pts. Llamar al 986 - 854022, o escribir a Diego Fernández. C/Loureiro Crespo 10, 2º A. 36001 Pontevedra. ¡¡Llámame!!.

Episoft: todas las novedades a tu disposicion. Un club ideal para ti. Para PC y Spectrum. Escribe a : C/Riego de Foz nº 6, 5 izda. 27780 Foz - Lugo o llama al (982) 13 20 13. Te esperamos se busca gente para realizar un té ma: aventuras.

Vendo, cambio, todo tipo de programas para Amiga. También para todos los Amstrad CPC, tanto en cinta como en disco. Interesados dirigirse a: Miguel A. Martínez. Rua do buxo 7 bajo. 36207 Vigo - Pontevedra. (986) 37 41 81. Sólo horas comida.

ASTURIAS

Interesados en intercambio, experiencias y software para Amiga 500 y 2000. Interesados mi dirección es: José M. Quilez Niembro. C/ Soria 2, 1º B: 33208 Gijon - Asturias.

CANARIAS

Atención. Vendo juego LHX Attack Chopper para PC 3 1/2 y Last Ninja 2. También vendo juegos para Amiga. Shadow of the Beast 2, Castle Master, etc. Escribir a: Jaro García Ramos. C/ La Peraza. Edf. Marrero nº 3 La Camelia (Arona). Buenos precios. Originales.

Necesito contactar con usuarios del Amiga 500 y clubs para cambio o compra de manual original mapas pistas etc. Tlf: (928) 37 27 70. Enviad listas de lo que posean a: Rafael Gómez Cabrera. Av/ 1º de mayo 17, 11º A. 35002 Las Palmas de Gran Canaria.